PC Format

A sokoldalú PC magazin

2000. November • 14. szám • 1990 Ft

www.pcformat.hu

A legfrissebbek:

Elite Force



- **Who Wants To Be A Millionaire?**
- **Premier League Stars 2001**
- **Heavy Metal: FAKK 2**
- **Midtown Madness 2**
- **Airfix Dogfighter**

Ne higgy a pletykáknak!

Méghogy PlayStation 2-t kell venni? Felejtsd el! Bebizonyítjuk, hogy nincs jobb eszköz a játékra a PC-dnél!

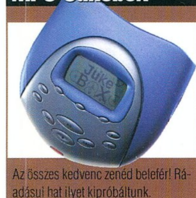
A nagy testvér figyel – még mindig!

Mosolyogj! Adásban vagy... Amerre mész, kamerák figyelnek. Most megtudhatod az igazságot.

Hogyan...

Gyógyítsd a PC-det?
Készíthetsz 3D-s modelleket?
Dobhatod fel a weblapodat?
Készíthetsz igazi festményt?
Nyerhetsz egy kis cheateléssel?

MP3 Jukebox



Az összes kedvenc zenéd belefér! Rádásul hat ilyet kipróbáltunk.

Szemtől szemben



Leteszteltünk hármat a legjobb webkamerák közül.

Ki a következő?



15 esélyes PC tesztje a legújabbak közül. Melyik lesz az igazi?

2001 Gépodüsszeia

Láttuk a jövőt...

Tarts velünk egy gyors időutazásra, hogy Te is megtudd, hogyan festenek a jövőben a gépek, a játékok és az egyéb technikai kütyük.

TELJES PROGRAMOK ÉS JÁTÉKDEMÓK

Amapi 4.15 • Laplink 7.5 • Compton's Encyclopedia of Animals and Nature • Blair Witch Interactive Trailer



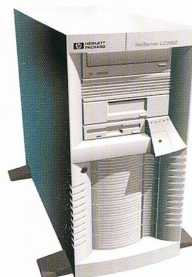


intel inside
pentium III

Egyedülálló kedvezmények egy egyedülálló szerverhez.*

hp netserver lc2000 munkacsoport szerver

Modell D8521A: Intel® Pentium® III processzor 600 MHz / 1duál bővíthetőség / 256 MB SDRAM (4 GB-ig bővíthető) / 3 x 9 GB Ultra2 SCSI forrócserés merevlemez, 6-ig bővíthető, összesen 144 GB maximális belső tárolókapacitás / lemeztömb vezérlő / 10/100TX PCI hálózati kártya / 6 db PCI csatlakozás / Integrált HP Remote Assistant kártya / forrócserés táp; redundáns, forrócserés ventillátorok / Microsoft Windows 2000 Server OEM operációs rendszer / Ajánlott végfelhasználói ár 1 249 000 Ft+ÁFA



*Most fantasztikus áron veheti meg a hp lc2000 netservert és a Microsoft Windows2000 Server szoftvert! **Szeptember 1. és október 31. között a szerverhez a Windows2000 ügyfél hozzáférési licenceket 33% kedvezménnyel vásárolhatja meg.**

hp invent

(1) 382-1111 | www.hp.hu/lc2000


1 249 000 Ft+Áfa



PCFormat A sokoldalú PC magazin

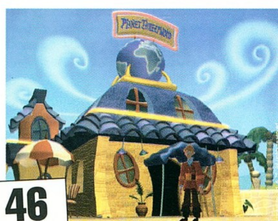
Az e havi...

Bevezető

„Anya! Nyisd ki a zsilipajtót! – Sajnálom, nem tehetem! – Anya! Azonnal nyisd ki a zsilipajtót! – Sajnálom, nem tehetem. Biztos kikapcsolnál..." Hát, igen. Nem tegnap volt az, amikor együtt izgulhattunk a 2001 Ürodüsszeia űrhajósaiért, akiket valamilyen rejtélyes okból kifolyólag ki akart csinálni a komputerük. Jó, jó, aztán kiderült, miért is volt ez az egész hacacáré. Azért azt valld be, hogy neked is legalább kétszer kellett látnod a filmet ahhoz, hogy pontosan átlásd, mi is történt valójában! Na jó, kezdek eltávolodni a lényegtől. Valójában csak azt akartam szemléltetni, hogy nem pont úgy alakul a világ, ahogy ezt anno gondoltuk. Már kétezret írunk, de még mindig nem támadott meg senkit sem a saját számítógépe. (A lefagyás, az installálási gondok és a kifogyott printerpapír nem számít támadásnak!) Mi pedig egy cseppet még előrébb pillantottunk és megpróbáltuk körülírni, hogy is áll majd a számítógépek szénája abban a bizonyos 2001 évben. Hááát, bizony van mire várni! Neked is megmutatjuk, milyen elképesztő fejlesztések várhatók: új játékok, új hardver megoldások és számtalan újfajta kütyü – hogy mást ne mondjak. Szóval mától lehetőleg nézz körül a zebrán, figyeld a jelzőlámpákat, ne szólj be nagydarab kopasz testépítőknek és sohase utazz a hullámvasúton elengedett kézzel! Érdemes megérni 2001-et! De persze addig is lesz mit a PC-dbe aprítani. Mondjuk a töméntelen új játékprogramot, amelyekkel a közeljövőben elárasztanak majd minket a fejlesztőcégek. Már itt is van egypár: mondjuk a „Hogyan legyünk milliomosok" angol változata, vagy a legfrissebb Star Trek epizód, esetleg a kimondhatatlan nevű csoda, amiből csak annyira emlékszem, hogy a vége FAKK2. Ha pedig már a játékoknál tartunk... Még meg sem érkezett hivatalosan, máris számos áruló a PlayStation2-t tartja a jövő játékgépének. Kikérjük magunknak! Nem szabad a mi drága kis PC-nket elhagyni holmi csillogó-villogó (oké, a PS2 fekete) játékmasináért. És ez vonatkozik a többi konzolcsodára is! Persze ne azért maradj hűséges a PC-dhez, mert így illik, hanem azért, mert megéri! Ugyanis sokkal jobb, mint a kihívói! Utánanéztünk és neked is fényesen be fogjuk bizonyítani! Oké, szóval azt már tisztáztuk, hogy marad a PC. De melyik? Nos ebben is tudunk segíteni. Leteszteltük a legnagyobbak legfrissebb üdvöskéit és meg is született a lista. Tessék választani! Na akkor mi is maradt még, mielőtt a lapok közé csaphatnál? Aha, megvan! Egy versike (nem tudom, hol hallottam): „Azt suttogják utcák, terek, éljenek a komputerek!"
Mentem!



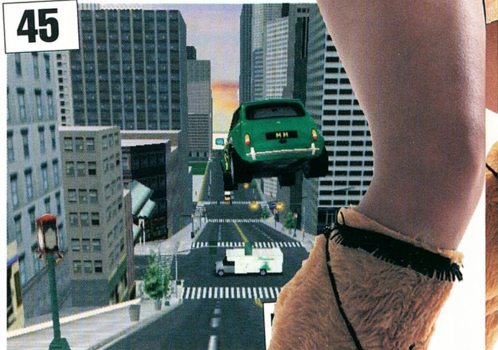
48



46



54



45

Rendszerszemlélet



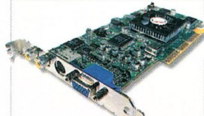
Épp most akarsz új gépet venni? Szupertesztünkben a hazai kínálatot mértük fel 14 konfiguráció bemutatásával. 72

Jukebox DAP



A Creative zenedoboza a maga 6Gb-os kapacitásával akár a teljes lemezgyűjteményedet is elraktározhatja. 80

Na de Radeon?!



Vajon az ATi új, többfunkciós grafikus kártyája tényleg meg tudja szorítani az nVIDIA GeForce 2-t? 82

Webcam, de melyik?



Most mutasd meg! Egy webcammel az egész világ ablakot nyithat rád. 87

2001 PC ODÜSSZEIA

18 HAL, lát, sőt érez... Arról, hogy milyen újdonságok várhatók jövőre a PC-k világában.

Jó bőr!

14 Alakítsd át Windows desktopod! Lakberendezési rovatunkban a Zűrmajom mindenkit bevezet a skinek világába.



A fele sem igaz...

34 Egy játékgép, amellyel elérhetjük a netet és lejátszhatjuk a DVD-filmeket? Az nem lehet más, mint a PC...

www.pcformat.hu

127 Tolakodj te is oda a világ legjobb weboldalainak húsosfazeka mellé.

Flash 5



Unalmasnak mondott website keresi új lehetőségeket kínáló társát. Jelszó: Macromedia Flash. 92

Olvasásóra



A PC-d megtanult olvasni! A legjobb OCR programok közül hármat teszteltünk. 93

Látlelet

2000. November
www.pcformat.hu

Játszótér

Próbák és Tesztek

LAPOZZ!!!



Össznépi Big Brother

29 Televíziós show vagy maga a valóság? Nézzük a Big Brothert, és közben észre sem vesszük, hogy mi magunk vagyunk a főszereplők...

Rutin

Mivel szórakozzunk?

PCFormat 1. CD · 2. CD · Amapi 4.1 · Encyclopedia of Animals and Nature

PCFormat A sokoldalú PC magazin **2000. November** www.pcformat.hu

A PCFormat filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szórakoztatóiparban. Nem számít, miért vetted a PC-d. Legyen az oka játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépedből. Felkutatjuk helyetted a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azzal a biztos tudattal követheted ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legobjektívebben – a kész, befejezett terméket vizsgáltuk – azt, amelyik a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk is érdekünk, hogy figyelemmel kísérjük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi ugyanazt az örömöt, csalódást és csodálatot érezzük, mint Te.

Elérhetőségek:
www.pcformat.hu

Szerkesztői levelek:
pcformat@cmk.hu

Technikai kérdések:
pcformat@cmk.hu

Segítség a CD-melléklethez:
pcformat@cmk.hu

Előfizetés:
pcformat@cmk.hu
www.pcformat.hu
Lapozz a 26. oldalra vagy telefonon:
(1) 467 6720

PC Format
1306 Budapest 35 Pf.: 141

Hírek

PC Format A sokoldalú PC magazin

A *PC Format* örömmel tálalja fel a csipegetni való chipeket és körítésként a többi ízletes hírmorzsát.



Csinos chipek

Az Intel bemutatja a Pentium 4-et... De tényleg gyorsabb ez a processzor?

Az Intel leállította a Pentium III processzorok gyártását, hogy már a Pentium 4 útját egyengesse. A PIII platformnak az 1,13GHz-es verziója volt az utolsó, miután azonban a Linux kernelekkel való kompatibilitási gondok napvilágra kerültek, a cég elismerte, hogy „apróbb problémák" vannak a chip kialakításában, és visszarendelte azokat.

Míg a múlt hónapban a PIII hibájának lehettünk tanúi, ebben a hónapban végül is megjelent a Pentium 4. Az elődjénél kétszer nagyobb méretű processzort az Intel a high-end PC-k lelkeként tartja számon, egyes források szerint azonban – a felhajtás ellenére – az új chip valójában lassabb lehet, mint a jelenlegi processzorok.

A Pentium 4 1,4GHz-es sebességgel fog debütálni, ám a *Microprocessor Review* című előfizetéses hírlevél szakértői szerint, ha egy ugyanolyan órajelű Pentium III-mal hasonlítjuk össze, akkor a Pentium 4 akár 20 százalékkal is lassabb lehet. Mindez azonban csak elméleti probléma, mivel a két chip architektúrájának különbözik az órajele. Az Intel nem tulajdonított jelentőséget a kritikának, jelezve, hogy a híradás olyan, mintha egy almát hasonlítanának a narancshoz.

A Pentium 4 architektúrája számos jelentős fejlesztést tartalmaz a Pentium III-hoz képest. Az Intel létrehozott például SSE2 néven egy új multimédia utasításkészletet, amelyet a fejlesztők a gyakori multimédiás feladatok gyorsabb végrehajtására hívhatnak segítségül, bár e sorok írásakor még nem jelent meg olyan szoftver, ami kiaknázza ezt az újdonsá-

got. A teljesítmény növekedését szolgáló utasításkészletekre való támaszkodás mégis visszaüthet. Amikor az Intel annak idején bemutatta az MMX utasításkészletet, a végfelhasználóknak nyújtott előnyét enyhén szólva elhanyagolhatónak tekintették, amivel az MMX-et egy sete-suta dolognak tüntették fel.

A méret szempontjából a Pentium 4 fizikailag nagyobb, mint a Pentium III, ami azt jelenti, hogy sokkal több hely kínálkozik a tranzisztorok számára. Az új processzorban 43 millió tranzisztort zsúfoltak össze a Pentium III 28 millió tranzisztorával szemben. Az Intel szerint ennek az a következménye, hogy a processzor akár 200 százalékkal is gyorsabban futhat, attól függően, milyen alkalmazásra használják. A legnagyobb fejlődés ott lesz tapasztalható, ahol az SSE2 utasításkészlet előnyeit kihasználó grafikai és multimédiás feladatokat végrehajtó szoftverek kerülnek alkalmazásra, míg az olyan hétköznapi munkák, mint a szövegszerkesztés és webes szörfözés, alig lesznek gyorsabbak.

Mivel a Pentium 4 nagyobb, mint a Pentium III, sokkal több hely van benne a tranzisztorok számára.

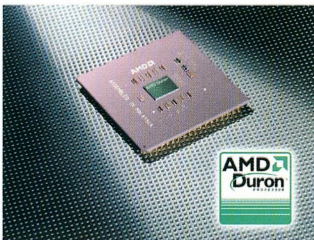
Miközben az Intel a Pentium 4 startját készíti elő, a múlt hónapban feltárta a jövőre vonatkozó terveit is a San Joséban megrendezett Intel Developer Forumon (IDF). A chipgyártó óriás áthelyezte a hangsúlyt a PC-kről, s olyan chipeket mutatott be, amelyeket mobiltelefonokba és apró zsebkomputerekbe szánnak. Az Intel technológiai vezetője lelkes beszédet tartott arról, hogyan helyeződik át a jövő számítástechnikájának súlya a „peer-to-peer" hálózatokra, példaként a Napstert említve. A vízió részeként elmondta, hogy a PC felhasználók önszerveződő webes hálózatokat hoznak létre, amelyeknek résztvevőit a közös érdeklődés, hovatartozás vagy cél egyesítheti. Ezeknek a privát hálózatoknak a tagjai megoszthatnak fájlokat, vagy olyan rendszererőforrásokat, mint a háttértárolók kapacitása, sőt még a processzorok teljesítményét is közössé tehetik. Mindezt már ma is alkalmazzák a SETI @Home projektben, amely világszerte PC-k ezreinek processzorait hívja segítségül, hogy sok terrabájtnyi információt elemezzenek a földönkívüliek utáni gigantikus kutatásban.

Nem kell messzire menni, hogy meglássuk, miért keltette föl az Intel érdeklődését az erőforrások megosztása, hiszen a világ legnagyobb teljesítményű gépei közül néhányat már ma is így hoztak létre.

Ennek a modellnek az igazi bajnoka a Distributed.net (www.distributed.net) nevű szervezet, ami olyan értékes projekteknek szenteli magát, amelyek valóban nagy számú, együttműködésre képes felhasználókat igényelnek, akik szabad processzorteljesítményeik felajánlásával segítenek. Az elmúlt projektek során a szervezet sok ezer dollárt nyert különböző pénzdíjakból, miután sikeresen gyűrtek le olyan cégek által támasztott kihívásokat, mint például az RSA (www.rsasecurity.com), amely az adattitkosítások specialistája. Ekkor egy állítólagosan biztonságos titkosítási eljárást törtek fel.

De milyen lépéseket tett az Intel ennek az olyannyira magasztalt modellnek a felhasználásában? A chipgyártó óriás a házon belül megosztott rendszert, a Netbatch néven szabadalmaztatott eszközt említette. A cég közzétette, hogyan alkalmazzák az Intel mérnökei a Netbatch-ot, hogy kiaknázzák a fölös processzorteljesítményt a világszerte 25 Intel telephelyen lévő 10 ezer vállalati komputerből. Az extra számítási teljesítmény lehetővé teszi a cég szakemberei számára, hogy bonyolult szimulációkat futtassanak a chipek tervezése során. Ezzel az Intel 500 millió dollárt spórolt meg az elmúlt évtizedben.
www.intel.com


Milliókkal több tranzisztort szuszakoltak be a Pentium 4-be, így az kétszer nagyobb, mint a Socket 370-es PIII előd. És mivel nagyobb a mérete, drágább lesz gyártani, ezért többe is fog kerülni.



Az AMD Duron az Intel Celeronnal kel versenyre az alsóbb piaci szegmensben.



Egyes jelentések azt sugallják, mintha a Pentium 4 lassabb lenne, mint a Pentium III.

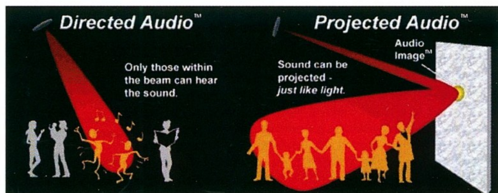
Hangos találmány

A MIT kutatói fényszerű viselkedésre késztették a hangot.

Egy különleges, a zene „vetítésére és fókuszálására" képes hangsugárzó használatával a tudósoknak sikerült a fénysugárhoz hasonló viselkedésre késztetniük a hangot. A felfedezés a Massachusetts Institute of Technology (MIT) médialaboratóriumából származik. Az Audio Spotlightnak létezik egy működő prototípusa, amely hamarosan tovább növelheti a komputeres játékok virtuális világainak valóságérzetét.

A speciális hangsugárzó ultrahanghullámok segítségével egy kis területre sugározza a hangot, ami akár mindössze egy méter széles is lehet. Ezzel úgy hallgathat zenét valaki, hogy közben a körülötte lévők semmit sem hallanak. A rendszer – amelyet 20 évig tökéletesítettek – több mint 200 méteres távolságra képes a hangot elsugározni, s a falakról is visszaverhető az irányított hangsugár. „Az Audio Spotlight™ egy olyan eszköz, amely a levegő finom non-lineáris tulajdonságát felhasználva egy rendkívül vékony hangsugarat (Sound Beam™) hoz létre – írják a projekt weboldalán. – Ez a hangsugár éppúgy viselkedik, mint a fénysugár. Egy bizonyos hallgatóra irányulva, csak az adott személy hallja a hangokat."

Az Audio Spotlight lehetőségei korlátlanok. Képzelj el valakit, amint átkel egy szobán és más-más hangokat hall a fejében. Vagy egy autót, amelyben mindenki a saját zenéjét hallgatja. A MIT szerint az Audio Spotlight két fő módon használható: directed audio vagy projected audio formátumban. Az előbbivel a honlapon olvasottak szerint egy bizonyos személyre vagy területre irányítják a hangot, amivel privát vagy csak egy bizonyos területre korlátozódó hallgatóterületet biztosítanak.



Végre nem kell a diszkóban külön táncterembe vonulni a punk zene rajongóinak.

Az Audio Spotlight kevesebb mint másfél centiméter vastag, ezzel együtt könnyű és nem is mágneses. Bár az eszköz még fejlesztés alatt áll, a MIT dolgozói már a lehetséges alkalmazásokat kutatják, és „a kereskedelmi forgalombahozatal előtti előkészületekben együttműködnek számos szponzorukkal." Látva, hogy sok támogatónak erős érdekeltségei vannak a szórakoztatóiparban, nem elképzelhetetlen, hogy a következő két évben a hangszórókat videojátékokban is viszontlátjuk.

PC-játékok és hiperaktív gyerekek

A NASA új kutatása szerint a hiperaktív gyerekek jobban tudnak koncentrálni, amikor a kedvenc számítógépes játékaikkal játszanak. A tudósok sikeresen használták fel játékokat a huzamosabb ideig figyelni képtelen, hiperaktív gyerekek figyelmének hosszabb fenntartására. A gyerekek agyi aktivitását figyelték és arra ösztönözték őket, hogy nagy frekvenciájú agyhullámokat termeljenek, amelyek a tudósok szerint fejlesztik a koncentrációt.

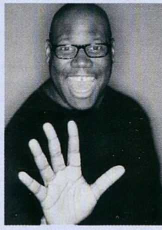
A NASA most először videojátékokat alkalmazott, amikor a gyerekek az unalom jeleit mutatták. A gyermekek agyhullámait követve egy kézivezérlőt kalibráltak. Amikor a gyerekek a megfelelő típusú agyi jeleket produkálták, a tudósok a joystickot még kedvezőbben reagálóvá tették, ezzel ösztönözve az agy megfelelő viselkedését.

A NASA szerint a technika egy nap majd segíthet a nagy feszültségnek kitett embereknek, hogy a nehéz körülményekkel is megbirkózzanak, valamint a vadászgépek pilótáinak edzésére is használnák, hogy nyugodtak maradjanak az ütközetek alatt.

A NASA kutatói számítógépes játékokkal segítenek a hiperaktív gyerekeknek lenyugodni. Feltehetőleg nem a *Resident Evil*-ről van szó...

E-zsoké kerestetik!

Ha némi ritmusérzékkel és egy mixelésre használt egérrel megáldott PC felhasználó vagy, akkor örömöd lelheted az eJay zenei weboldal által hirdetett versenyben, amely során amatőr és félprofi DJ-ket akarnak felfedezni, illetve a legszerencsésebb lemezlovast Európa eJay-jeként megkoronázni.



A drum 'n' bass istenének tartod magad? Vagy a hard house királyának? Töltsd fel a dalaidat, és viszontlátunk az MTV-n.

A dance zenei portál lepaktált az MTV Europe-pal, hogy egy hetente jelentkező külön műsort készítsenek, amellyel az eddigi legnagyobb online versenyt viszik a képernyőre, hogy megtalálják az új DJ tehetségeket. A heti nyertesek dalaiból készítenek egy-egy klipet, amit 68 millió háztartásba juttatnak el. „Az eJay of the week igen sikeres lesz – mondta Carl Cox, az eJay igazgatója, aki egyébként szintén DJ. – A kezdetekben az ismertté válás nehéz feladat. Remélhetőleg felfedezünk néhány valóban új tehetséget, és segítő kezet nyújthatunk nekik a feltörekvés útján..."

Ha tehetséget érzel magadban, készíts egy MP3-at a legjobb dalodból és töltsd fel a következő honlapra: www.ejay.co.uk



Mi lapul a billentyűzetben?

A kutatók utánanéztek, mi minden gyűlik a klaviatúrák gombjai alatt.

Az AOL UK egy nemrégiben készült tanulmánya szerint akár havi 2 gramm szemét is felgyülemlik a számítógépek billentyűzetében. Más szóval, évente majdnem 500 kamionnyi ételmaradék, iratkapocs, köröm – és többek közt falevél – halmozódik össze a világ körülbelül 600 millió billentyűzetében.

A megfelelő tudományos megalapozottság érdekében az AOL egy hónapig gyűjtötte egy londoni irodából a klaviatúrákba szóródott koszt, amit egy élelmiszervizsgáló céghez küldtek el elemzésre. A laboratórium eredményei alapján a 2 gramm kosz 56 százaléka „gabonafélék, keksz, csokoládé valamint sütemény morzsáiból származik".

Okulásul álljanak itt további összetevők: 15 százalék kukoricapehely, 7 százalék tészta és 1 százalék növényi maradvány. Egészen megjött az étvágyunk! A laboratórium 1 százalékban ceruzaforgácsra, iratkapocsra, körömre és ragasztószalagra, valamint rovarmaradványokra, fóliára és hajszálakra is rábukkant. Szép teljesítmény.



Gondoltad volna, hogy valóságos „terülj-terülj asztalkám" rejlik a klaviatúrákban?

Falevelet is találtak, de a vizsgálatot végzők szerint ez csak egy nyitott ablak, vagy a felhasználó kiruccanásai miatt történhetett meg.

Most már tudjuk tehát, mire számíthatunk, ha egyszer arra vetemedünk, hogy kitakarítsuk a PC klaviatúráját. Persze, amikor már a gombokat az őket alulról vastagon elborító trutymótól nem lehet lenyomni, el kell dönteni: nekilátsz beleásni magad a számítástechnika valódi rejtelmeibe, vagy inkább egy új billentyűzet után nézel.

Miniatürizálás

A processzorok úgy mennek össze, mint pamutpulóver a nagymosásban.

Gordon Moore, az Intel társalapítója 1956-ban pontosan előrejelezte, hogy a számítási teljesítmény minden évben megduplázódik. Látszik azonban a fény az alagút végén a sok-sok PC felhasználó számára, akik a drága fejlesztések ördögi köre miatt siránkoznak. A fizika törvényei hamarosan gátat szabnak a megahertz maratonjának. A chipek sebességének növelése alapvetően méretük csökkentését jelenti, így csökkentve az időt, amíg az elektronok körberohannak a miniatűr áramkörökön. Azonban a méreteknek ezen a fokán a fizikai törvények megváltoznak, és a tudósok előrejelzései szerint a szilikonchipek egy évtizeden belül elérik miniatürizálásuk határát. Ez pedig véget vetne az Intel és az AMD örökös sebességversenyének.

Azonban míg a félvezetőipar a természetes korlátja felé száguld, egy amerikai cég kutatói azt állítják, hogy megtalálták a módját, hogyan növeljék tovább a processzorok sebességét. A megoldás a nanotechnológia, ami egy már-már misztikus módszer olyan alkotóelemek gyártására, amelyek mérete mindössze két-három atom.

Jim Tour, a kaliforniai Molecular Electronics társalapítója szerint a nanotechnológia meg fogja változtatni a számítástechnika arculatát, és a processzor működő prototípusa már 2001-re megjelenhet. A Bell Laboratories nemrég egy mindössze 182 atom széles tranzisztort épített. De a *Philadelphia Enquirer*-re hivatkozva Tour arra figyelmeztetett, hogy „mielőtt a gyártás elkezdődik, először fel kell építeni az infrastruktúrát, a gyártósorokat, illetve a sok milliárd dollár értékű fejlesztéseket és berendezéseket."

Egy nemrég zajlott fejlesztői találkozón az AMD, a Hewlett-Packard és az Intel azért találkozott, hogy megvitassák, hogyan tehetik még gyorsabbá a processzorokat. És míg ők megegyeztek, hogy még odébb van, amikor a chipeket atomonként építik fel, a többi résztvevő azt vizsgálta, hogyan használhatnának karbon nanocsöveket - apró molekuláris rudakat - olyan hibrid chipek előállítására, amelyek vegyes technológiákon alapulnának. A kutatók szerint a karboncsöveket - amelyek az emberi hajszálnál tízezerszer vékonyabbak, és százszor erősebbek, mint az acél - hamarosan minden komputer chipjében használni fogják.

Processzor parádé

A PC processzorok előbb-utóbb elérik a természetes sebességhatárt, amikortól az apró eszközöket már nem építhetik kisebbre. Ez a pillanat azonban még messze van. Mi lapul hát az Intel és az AMD tarsolyában, amíg a szilikon a király? Íme a két nagyság terve 2001-re.

Tinma

A Celeronok sokkal olcsóbbak, mint a csúcs Pentiumok, de majdnem ugyanolyan gyorsak az asztali gépek felhasználóinak. A Tinma a 900 dollár alatti gépekbe kerül beépítésre. Ez lesz hát az új Celeron, illetve az első olyan chip, amit az órajel nagysága helyett az ár/teljesítmény arány alapján árusítanak.

Duron

Az Athlon gyors, nemkülönben a Duron. Az utóbbi azonban jóval olcsóbb, s az asztali gépekbe szánják. A nagy PC disztributorok már a Duront építik gépeikbe, 2001-re pedig ezek a chipek lesznek a fő riválisai az Intel olcsó termékeinek.

Pentium 4

A processzorok vélt királya jövőre eléri az 1,5GHz-es sebességet, s már 0,13 mikronos technológiával kezdik el gyártani.

Mindenkit megfertőznek

Bármit is gondolsz a vírusokról, az biztos, hogy napról napra okosabbak lesznek. S ahogy a rosszindulatú üzenetek felismerése iránti fogékonyság nő, egyre nehezebbé válik meggyőzni a címzetteket, hogy futassák le őket. Ez év őszén egy Pikachu nevű vírus tűnt fel, amely a gyerekek Pokémon iránti rajongására épít. Valószínűleg ez az első vírus, ami a gyerekeket célozza meg. Az e-mail tárgya: „Pikachu is your friend". Amikor a csatolt fájlt lefuttatják, egy Pikachut ábrázoló animáció ugrándozik át a képernyőn. Miután a gépet legközelebb újraindítják, a fájl megpróbálja letörölni a teljes Windows könyvtárat.

A Microsoft szóvivője szerint azonban a felhasználónak elég butának kell ahhoz lennie, hogy jóváhagyjon egy sor figyelmeztetést, mielőtt az operációs rendszer megengedné, hogy fontos fájlok semmisüljenek meg. S éppen ez az, amiért a Pikachu az önfeledten klikkelgető gyerekeket célozza meg...



„Pikachu, Pikachu, Pikachu!" A gyerekek a sárga figura bohóckodása helyett e-mailvírusokra számíthatnak.

A SETI@home és az idegenek

A földönkívüliek utáni kutatás elérte a PC-det. Az igazság valahol az űrben van, de érdemes nekünk utánuk kutatni?

Aki nem hiszi, járjon utána

Ne vedd a szavainkat készpénznek. Ha tényleg meg szeretnél ismerni valamit, legjobb, ha első kézből tapasztalod meg. Akkor meg miért ne csatlakoznál egy magyar SETI@Home csapathoz, hogy te magad is hozzájárulj a rádióteleszkópok adatainak feldolgozásához?

Magyar SETI@Home csapat?
Igen, néhány lelkes rajongó számos magyar csapatot alapított. Közülük a legnagyobb a Seti@ Hungary, amelynek 652 tagja van, és e sorok írásakor már 288,1 évnyi processzoridőt fordítottak a kutatás segítésére. A többi hazai Seti csapatról a honlapukon is szerezhetünk információt.

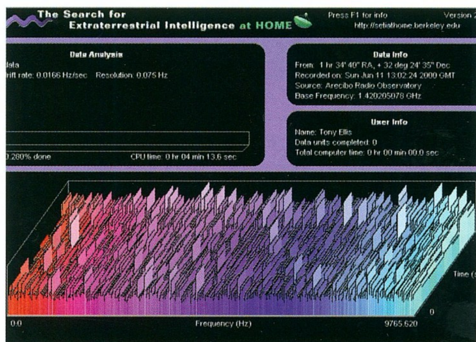
Az első lépések
Ha csatlakozni akarsz a mókához, mindössze annyit kell tenned, hogy a böngésződet a seti.index.hu honlapra irányítod, ahonnan letöltheted a SETI @home szoftvert, és tanácsokat kaphatsz többek között a beállításokkal kapcsolatban is. Ha kész vagy, hozz létre egy új „account"-ot. Ekkor csak be kell írni az e-mailcímed és néhány más adatot, illetve a hivatalos SETI honlapon közölt beceneved.

Kutatás
Most már készen állsz a kutatásra. A képernyővédő vaskos telefonszámlát hizlal, ahogy folyamatosan friss adatokat tölt le Amerikából? Dehogyis, egy átlagos Pentium gépen egy-egy adatcsomagot csak egy- vagy kétnaponta egyszer kell letölteni. És pont akkor próbálja ezt megtenni, amikor épp egy fontos letöltés közepén vagy? Nem, ha úgy állítod be, hogy csatlakozás előtt engedélyt kérjen.

Lépj be egy csapatba
Dicséretes, ha te, saját magad, egyedül akarsz a földönkívüli élet után kutatni, de ne reméld viszontlátni a neved a toplistákon, hacsak nem egy CRAY szuperszámítógéppel rendelkezel. (Az eBayen nemrég kínáltak egyet, megpróbálkozhatsz vele, ha van esetleg fölös 12 milliód.) Egyébként az egyetlen valós lehetőség, ha belépsz egy csapatba, így ott az egyéni erőfeszítéseidet külön is elismerik, közös erőfeszítéseiteknek pedig kimutatható hatása lesz a SETI@ home világára. A seti.index.hu weboldalon találhatsz információkat a magyar csapatokról.

Az amerikai kongresszus még 1993-ban úgy döntött, hogy megvon minden támogatást azoktól a projektektől, amelyek a földönkívüli életet kutatják. A bürokrácia újabb diadala az űrkorszak álma fölött. Vagy döntő bizonyítékként is értelmezheted, miszerint egy titkos kormányügynökség már kapcsolatba lépett az idegenekkel, ezért nem akarnak rá több pénzt költeni, de azt sem szeretnék, hogy mi mindezt megtudjuk.

Akárhogy is van, nem mindenki adja fel olyan hamar, mint a Kongresszus. A magántőkéből alapított Földönkívüli Intelligencia Kutatása (SETI) program folytatja a kutatást az egész világ egyetemein és rádióteleszkóp állomásain, szorgalmasan kutatva az idegenek életjeleit a kozmosz háttérsugárzásában. Csakhogy adódott egy probléma: az univerzum túl nagy. A modern rádióteleszkópok olyan sok adatot továbbítanak az égről, hogy a projekt tagjai az egész életüket az adatok elemzésének szentelhetnék úgy, hogy nagy részét fel sem tudják dolgozni. Ekkor valakinek támadt egy remek ötlete. A számítógépek felgyorsítják az adatok elemzését, sok komputer pedig sokkal gyorsabbá teszi azt. Márpedig manapság rettenetesen sok komputer létezik



Látod azt a nagy hegyes izét ott hátul? Az az űrlényektől van. Megérkezett az üzenetük, amiben azt tanácsolják, hogy viselkedjünk jól, különben baj lesz.

a világon, és miért ne fognák be őket szabad idejükben? Ebből az okfejtésből megszületett a SETI@home. Egy képernyővédőt futtatsz a PC-den, ami – éppúgy, mint az összes többi – akkor indul el, amikor a géped nem dolgozik, s ez a képernyővédő elemzi a rádióteleszkópról letöltött adatcsomagokat. Az eredményeket ezután az interneten keresztül visszaküldi a SETI@Home központjába, s újabb adatcsomagot kér.

A párhuzamosan dolgozó milliónyi PC adatfeldolgozási kapacitása vetekszik egy sáskajárással. A SETI@Home ma népszerűbb, mint valaha. Csapatok versengenek egymással az elsőségért, a tagokat felsoroló listák óriásira duzzadtak, és olyan cégek is biztosítanak támogatást, mint a Paramount vagy a Sun Microsystems. Így gigantikus mennyiségű rádióteleszkóp adatot dolgoznak fel.

Nem csak időpazarlás ez az egész? Mióta 1999-ben a SETI@Home program életre kelt, felhasználók milliói 380 332 évnek megfelelő processzoridőt áldoztak rá összesen. Mondd ki újra, lassan: 380 332 év. Több mint 178 552 703 feldolgozott adatcsomagot juttattak vissza. Létezik legalább egyetlen árva adatcsomag ebből a sok millióból, ami egy idegentől származik? Egy szóval megfogalmazva: nem.

Ez jelentheti azt, hogy senki nincs odakinn. Vagy azt, hogy a rádióteleszkópok adatainak feldolgozása nem jó módszer, hogy megtudjuk, hol nyaralnak a kis zöld emberkék. Rengeteg energiát emészt fel az adatok küldése az űr végtelen távolságain keresztül, s az idegenek talán úgy döntöttek, nem éri meg az erőfeszítést. És még kevésbé szidhatod őket, ha figyelembe veszed, hogy sok ezer évig tarthat, míg a jel elér valakihez, majd újabb pár ezer évig, míg választ kapnak.

Tehát nem bukkantunk még rá senkire, vagy ha igen, nem tudtunk vele érintkezésbe lépni. Miért próbálkozzunk mégis? A SETI@Home hívőinek számos válasza van erre, de a legmeggyőzőbb talán az, hogy „miért ne?". Mégiscsak jobb, mint amikor a PC haszontalanul futtatja a Windows buta szálló ablakainak képernyővédőjét. **PCF**



Magányos vagy? Az idegen világok bolygóközi utazói veled akarnak csevegni!

Ítélet



Mi a SETI@Home pártján állunk. Oké, ez olyan, mintha egy tűt keresnénk a szénakazalban, ám csupán egyetlen apró jelre van szükségünk, hogy megtudjuk, nem vagyunk egyedül az univerzumban, és hogy melyik irányba küldjük az űrhajókat, amikor képesek leszünk csillagközi utazásra. Ha pedig soha nem lesz jel, sebaj – pusztán a PC-k fölös idejét áldoztuk fel. Akkor meg miért ne?



Illusztráció: Eddie Bowen

A Zűrmajom esete a skinekkel

Hannibal Lecter óta tudjuk, hogy ha a saját bőrünk kényelmetlenné válik, legjobb, ha felvesszük valaki másét. Az alábbiakban a Zűrmajom lefejti a Windows külső hámrétegét.

HASZNÁLTÁL MÁR VALAHA IS OLYAN PC-T, amelyen egyébként egy kezdő dolgozik? Ronda volt, igaz? Fogadjunk, hogy a háttérkép az alapbeállításból maradt ott, a desktopon még mindig látható volt a Microsoft Network ikonja, a képernyővédő pedig rendületlenül azt kérdezte, hogy „Where Do You Want To Go Today?®". Hát igen. A felbontás minden valószínűség szerint 640x480-ra volt állítva, és az *Office* toolbar is elindult minden egyes indításkor. Egy valamirevaló PC-felhasználó azonban nem nyugodhat addig, míg így vagy úgy nem visz egy kis egyéni ízt a desktopba. Mindegy, hogy a Lomtár átnevezése vagy a képernyővédő kicserélése tesz minket boldoggá, a lényeg, hogy ha kellemes látvány tárul elénk, nagyobb öröm a munka.

A számítógép testreszabása azonban sokkal több annál, mintsem hogy lecseréljük a háttérképet vagy Pityke őrmester Marcipánjának vonyítását tesszük meg a szabálytalan műveletek hangeffektjéül. A kis változtatások helyett érdemesebb mindjárt a teljes kültakarót lecserélni. A skinek (vagyis bőrök) a legújabb fejlesztésnek számítanak az interfészek történetében. A 80-as évek első felében még nem léteztek szabványok, így minden program másképpen festett. Azután jött a Windows, attól kezdve viszont minden program ugyanúgy nézett ki: szürke eszközsávok, homokórás egérmutatók, legördülő menük stb. A bőrök megjelenésével ismét teret nyert a változatosság, és manapság már megszámlálhatatlan skin és skincserélő alkalmazás létezik, amelyek alapjaiban változtatják meg OS-ünk és programjaink külsejét, sőt gyakran működését is. A legegyszerűbbek csupán az eszközsáv vagy az ikonok színét változtatják meg, vagy éppen mindent fémszínűre festenek, a bonyolultabbakkal viszont az egész rendszerünket pokémonosra vagy mangásra hangolhatjuk.

A téma az Asztalon hever

A legismertebb skintípusok a Windows 98 (és újabb változatai) által is támogatott Asztaltémák (desktop themes). A témák többsége a desktopunk akár nyolc különböző aspektusát is meg tudja változtatni, a háttérképtől kezdve a bejelentkező képernyőn át egészen a gördítő- és eszközsávok színéig és méretéig. Ingyenes témákat legkönnyebben a Tucows által fenntartott Free Themes (**www.freethemes.com**) oldalán találunk. Itt a legkülönbözőbb kategóriák között böngészhetünk, és ha a letöltéssel végeztünk, elég csak kicsomagolnunk őket, és a Vezérlőpult Asztal témák menüjéből máris kiválasztható az új ruha. A legtöbb téma rengeteg beállítást változtat meg, de mi történik akkor, ha a tapéta tetszene, a rendszerhangok viszont már kevésbé? Vagy mondjuk cukik az egérmutatók, de a képernyővédő nagyon idétlen? Semmi baj, hiszen a felkínált listából könnyedén kiválasztható, mi változzon, és mi nem. Jelenleg talán a pokémonos témák ▶

Érmes hármas

A skin a lézerkardhoz, vagy mondjuk Pikacsuhoz hasonlóan olyan erő, amely jóra és rosszra egyaránt használható – minden attól függ, mi a szándékunk vele. Íme három gyöngyszem a *Winamp*-hez a **www.skinz.org** webcímről.

1



picenter
Az alapesetben kimondottan ronda *Winamp* ettől kezdve csúcskategóriás autórádióként fog pompázni.

2



Monkey Radio
Rendhagyó szín, nagyméretű gombok és a látványos fehér logó. A Monkey Radio más, mint a többi.

3



Technoia
A Technoia narancsszínű gombjai és rozsdabarna paneljei futurista külsőt kölcsönöznek a *Winamp*-nek.



Ne legyen Zűrmajom a neved, ha azt hiszed, hogy ez a zöld tapéta megy az űrruhádhoz.

▶ a legnépszerűbbek, de a freethemes.comon mindig megtalálhatók a jelen vagy a közelmúlt eseményeinek vagy trendjeinek desktop theme-es feldolgozásai (Big Brother, Apple Cube stb.).

A témákkal azonban van egy nagy probléma: csak olyan beállításokat engedélyeznek, amelyeket mi magunk is könnyedén elvégezhetünk a Vezérlőpult segítségével. A rendszerhangok lecserélése, a tapéta megváltoztatása és az új egérmutatók telepítése mind-mind olyan feladat, amelyet minimális háttértudással egyébként is el lehet végezni. Máskülönben pedig hiába szép a tapéta vagy tetszetős a színvilág, az Asztaltémák hamar unalmassá válnak, hasonlóan ahhoz, mintha egy szobában csak a függönyt vagy az ágyhuzatot cserélnénk le.

Húzzunk le újabb bőrt róla

Ha komolyabb átrendezést akarsz, kedvenc programjaidat egyenként is megszépítheted. Az *ICQ*, a *Neoplanet*, a *Mozilla*, a *Netscape 6*, a *Winamp* vagy a *Media Player 7* mind-mind könnyedén átszabhatók, ha kipróbálod valamelyiket a hozzájuk készített skinek garmadája közül. Az egyszerűbb bőrök csupán a háttérszíneket vagy a hangokat cserélik le, a bonyolultabbak viszont plasztikai sebész módjára alakítják át a programok utolsó porcikáját is. Sajnos csak azok a szoftverek bőrözhetők, amelyeket a készítők szándékosan így írtak meg, de ahogy a testreszabás egyre népszerűbbé válik, úgy nő a skineket támogató alkalmazások száma is. Ha az interneten keressük az új bőröket, a skinz.org (www.skinz.org) számít a leggazdagabb lelőhelynek. A kategóriák száma szinte végtelen: mindegy, hogy a régi autók, az animációs filmek vagy Jenna Jameson érdekel minket, erről az oldalról bármit letölthetünk. A böngészést screenshotok és leírások is segítik, az előnézeti képekről nem is beszélve. Ha még így sem tudnál dönteni, a skineket népszerűség szerint is rangsorolhatod. Az *ICQ* bőrök között a cikk írásának idején a *Mátrix* ihlette NTFTO állt az élen, amely fémes hatást keltő interfészt kölcsönöz az üzenőprogramunknak.

Tré trió

A bőrökhöz sajnos nem mindenki ért. Sok embernek azt sem lenne szabad megengedni, hogy a saját lakását feldíszítse, nemhogy skineket gyártson másoknak. Az alábbiakban az általunk legrondábbnak ítélt skineket mutatjuk meg, ismét a www.skinz.org-ról.

1



Infiniti
Ha valaki úgy gondolja, hogy az *ICQ* unalmas, nézze meg, mit csinál az, aki szintén így gondolja, csak nem ért hozzá.

2



Aqua
Annyira ronda, hogy elmehetne a *Dáridóba* díszletnek. Ennél egy színvak moszat is szebbet alkotna.

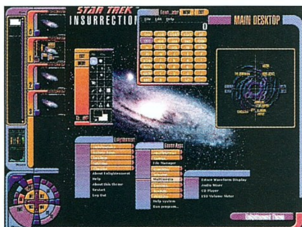
3



Little Big Man
Ez a *Yahoo! Messenger*-hez készített skin nagyot akart, de ez lett belőle. Erre mondják, hogy naiv művészet.

Go well, go shell

Az igazi skinnereket azonban még az alkalmazásspecifikus bőrök sem hatják meg: hiába használnak egyre többen *Winamp* vagy *ICQ* skineket, ezek sokak számára még mindig csak afféle félmegoldásoknak számítanak. A teljes átalakításhoz ún. shellcserélő programokra (pl. *LiteStep* – www.litestep.org) van szükség. A *LiteStep*-et nem könnyű használni: gondtalan kattintgatás helyett itt szövegfájlok szerkesztésével kell bajlódnunk, értelmeznünk kell a program scriptjeit és egyszerre több dologra is oda kell figyelnünk, mielőtt végleg elkészülne az új ruha. Először a PC-nk **system.ini** fájlját kell átalakítanunk, hogy ne a Windows shellje (a Start menüs, tálcás, Sajátgép ikonos explorer.exe) induljon el, hanem a **litestep.exe**. Miután elindult a *LiteStep*, elkezdődhet a testreszabás, amely a kívánt kiegészítők letöltésével kezdődik. Ezeket a modulokat kell azután beilleszteni a *LiteStep* **step.rc** fájljába. A legnépszerűbb kiegészítők segítségével akár valódi *Star Trek*-es vezérlőpulttá is változtathatjuk a desktopunkat, átlátszóvá tehetjük az ablakokat, krómozott éleket rakhatunk rájuk és rengeteg olyan dolgot megtehetünk, amelyről a *LiteStep* nélkül nem is álmodhattunk volna. A program nem éppen egyszerű kezelhetőségéről híres, viszont cserébe rendkívül széles lehetőségeket kapunk. Hasonló hatásokat érhetünk el a *WindowBlinds* című segédprogrammal is (www.stardock.com/products/windowblinds). Letöltés és telepítés után itt csak annyi a dolgunk, hogy választunk egyet a neten keringő többezernyi skin közül. A *WindowBlinds* az összes alkalmazásunk külsejét meg tudja változtatni, így az eszközsávok vagy az ablakok átvarázsolásával desktopunk szinte bármilyen alakot felvehet.



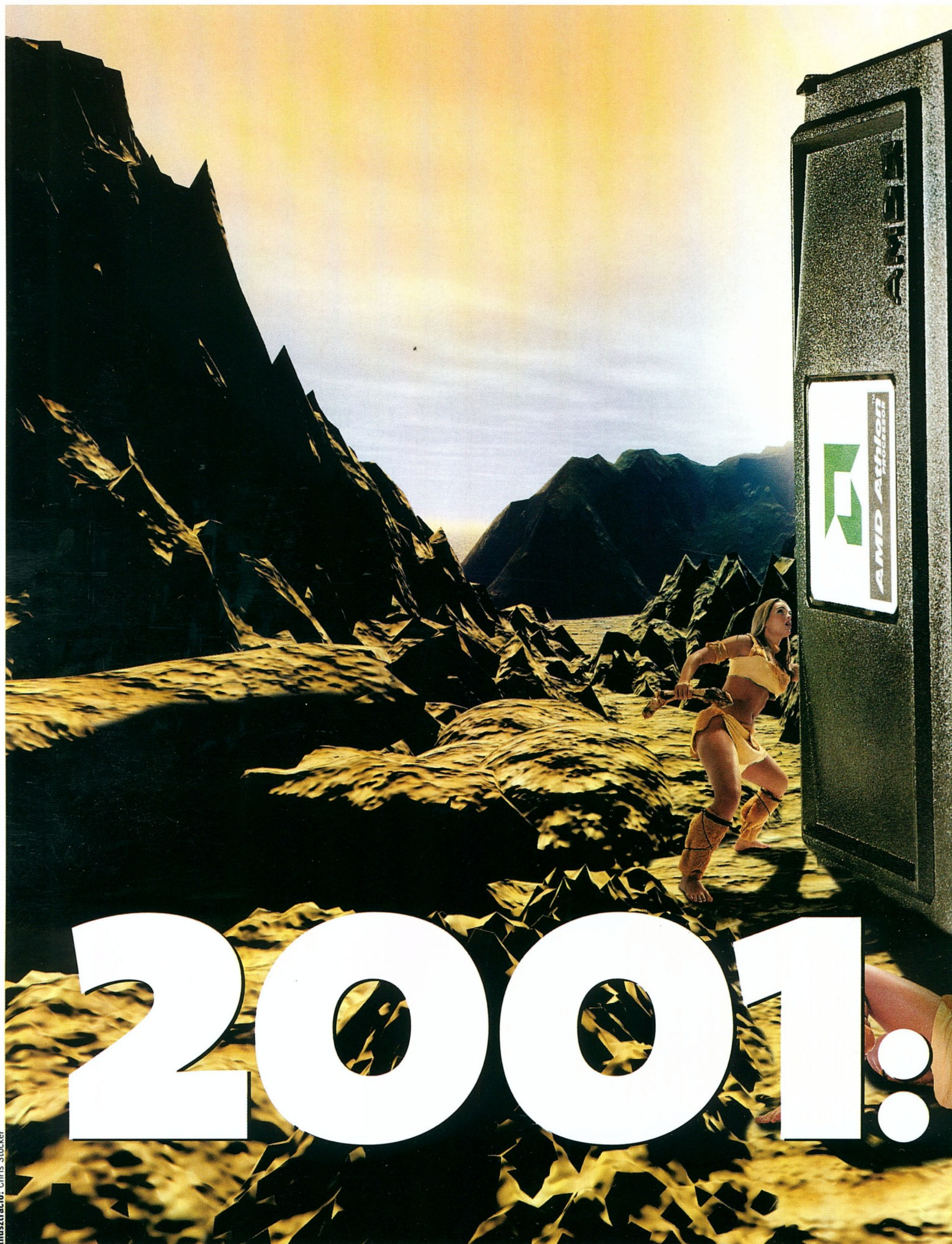
Szóval azt szeretnéd, hogy a desktopod *Star Trek*-es motívumokkal legyen tele? Mindent lehet, csak akarni kell – no és persze fel kell tenni hozzá a *LiteStep*-et.

Bőrrák?

Miközben a skinek az *ICQ* vagy a *Winamp* esetében csupán extrának számítanak, addig a *Netscape 6* nem is használható bőr nélkül. A legtöbb skinen nagyon látni, hogy windowsos testre húzták rá, a *Netscape* új böngészőjének külseje viszont teljesen egyéni. Az alapbeállítás szerinti skin azonban a maga hatalmas gombjaival és kék színével rendkívül rondára sikerült, ráadásul nehezen is kezelhető. Néhány lelkes amatőr ezért úgy döntött, új külsővel ruházzák fel kedvenc böngészőjüket, amely mostantól akár úgy is kinézhet, mintha... teljesen hagyományos Windows program volna.

A Microsoft kismilliárd dollárt költ arra, hogy minden gomb, eszközsáv és ikon a lehető legmegfelelőbb helyen és külsőben pompázzon. Interfészszakértők hada dolgozik azon, hogy mi hová kerüljön. A munka során egészen odáig mentek, hogy a kísérleti alanyok személyéhez kamerát rögzítettek, és egy monitoron figyelték, a képernyő mely területeire „szeretünk" kattintani. Ha valaki kedvet kapott a skinek használatához, egy dolgot véssen az eszébe: bármilyen szórakoztató is, ha tapadó toolbarjaink vannak, amelyek jellegzetes cuppogó hangot adnak, amikor lehúzzuk és áthelyezzük őket, a túlzott testreszabás inkább árt, mint használ. Rengeteg a jó skin, ha viszont túl sokat várunk tőlük vagy percenként cserélgetjük őket, hamarosan unalmas menük és vérszegény gördítősávok után fogunk áhítozni. A változatosság gyönyörködtet, csak nehogy a skinek bőr-tönébe zárjuk magunkat.

PCF



Illusztráció: Chris Stocker

A PC ODÜSSZEIA

Egy számítógép, ami minden játékban megver, és dühös lesz, ha ki akarod kapcsolni – a jövő PC-je tényleg olyan lesz, mint HAL?

Itt és most

Öt dolog, amit szeretünk a mai PC-kben

Az internet



Ma már nehéz elképzelni, milyen lenne az élet internet nélkül, pedig a webre igazából csak az ingyenes ISP-k 1998-as megjelenése után kezdett odafigyelni az utca embere. Mindegy, hogy weboldalt készítünk a burgonya népszerűsítésére vagy multiplayer csatákkal verünk el néhány boldog órát, az internet nélkül nem tudnánk létezni.

Játékok

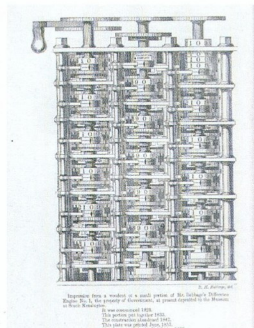


A játékok egy ideje a legújabb PC-s technológiák bemutatótermévé váltak, és azt is nekik „köszönhetjük", hogy a legjobb grafikus kártyák, processzorok és hangkártyák árát aranyban mérik. A fekete-fehér és rendkívül monoton *Asteroids* az 1980-as években hatalmas vívmánynak számított, ma viszont már a legolcsóbb játékot is lenyűgöző grafikával és érdekes sztorival ruházzák fel a készítők.

A számítástechn

Az első számítógépek hordozhatók voltak, természetes anyagból készültek és tetszés szerint lehetett bővíteni őket. Visszafejlődtünk volna?

A 2001: ŰRODÜSSZEIA CÍMŰ FILMHEZ hasonlóan a PC története is valahol a múltban kezdődik: körülbelül ötezer évvel ezelőtt. A számológépet az ókori babilóniaiak találták fel, úgy i. e. 3000 táján, de mivel az első verziókat még a porba rajzolták, a prototípust hamarosan elfújta a szél. E technológiai katasztrófa után 1833 volt a fordulópont: Charles Babbage angol matematikus ekkor mutatta be Analytical Engine nevű mechanikus számítógépét. Ám a PC még sokat váratott magára: az első programok tárolására képes komputer (IBM 701) az 50-es években látott napvilágot, az integrált áramkör (amellyel lecsökkenthették a szobányi gépek méretét) pedig csak majd egy évtizeddel később.



Íme az első komputer, a Charles Babbage által készített Analytical Engine tervrajza.

A *2001: Űrodüsszeia* című film 1968-as bemutatójakor nagy lelkesedéssel izgultuk végig HAL, a beszélni és gondolkodni tudó számítógép történetét. Kiválóan sakkozott, és egy űrhajó irányítását is rá lehetett bízni, ám a valóságban még éveket kellett várni, hogy a filmben látott technológia valósággá váljék. További négy év telt el addig, míg az emberek először vehették a kezükbe elektromos számológépet, és újabb két év a mai Pentium III processzorok ősének, az Intel 8080-as chipjének megjelenéséig.

Kempelen utódai

A fejlődés mai szemmel nézve nagyon lassúnak tűnt, aztán mintha egyik pillanatról a másikra rakétasebességre kapcsolt volna. Talán az ufók mondták el a 70-es évek Amerikájában, miként lehet rendes számítógépeket készíteni, de a lényeg, hogy a PC-ipar hirtelen összeszedte magát, és nagyfokú kreativitásról tanúbizonyságot téve, csak úgy ontotta magából az újdonságokat. Az első nagyközönségnek szánt komputer, az 1977-es Apple II nyomdokain haladó IBM PC 1981-ben hatalmas sikert aratott, és tulajdonképpen minden szempontból előkészítette a terepet a jelen olcsó, de nagy teljesítményű gépei számára.

A technológia gyorsan fejlődött: az első 386-os gép 1985-ben, a 486-os 1989-ben, a Pentium 1993-ban jelent meg, és a mai gépek már kezdik utolérni filmbéli elődeik képességeit. HAL az asztronautáknak még könnyen beadhatta a susztert, de az IBM 1997-es Deep Blue-ja Garri Kaszparov személyében már egy valódi nagymestert vert meg.

A HAL által annak idején látványosan bemutatott beszédfelismerés a film sikere idején is foglalkoztatta a fejlesztőmérnököket, de még jó néhány évre volt szükség ahhoz, hogy a számítógépek teljesítménye is felnőjön a feladathoz. Manapság már a legjobb beszédfelismerő szoftverek is megkaphatók néhány tízezer forintért, és a programot futtató számítógépnek sem kell akkorának lennie, mint a filmben látható űrhajó.



A Xerox 8010 (1981) már ablakokat és egérmutatót használt a jobb kezelhetőség érdekében.

HAL-szem

A legújabb számítógépek sok szempontból maguk mögött hagyják a HAL 9000-et. A számítógépes sakkprogramok szépek és jók, de már legalább egy évtizede annak, hogy végleg meguntuk őket. Manapság inkább *Quake III*-ban választunk ellenfelet magunknak, vagy valamelyik stratégiai játékban indulunk harcba a gép ellen. HAL nevetséges ábráival szemben a mostani PC-k látványos 3D-s alakzatokat mozgatnak elképesztő sebességgel, így sötét katakombáktól a világűrig bármilyen helyszínt fotorealisztikus hitelességgel varázsolnak elénk. S HAL-lal ellentétben nekünk nem kellenek futballpálya nagyságú termek a hardvereink tárolásához. Bár nem ez a jellemző, de ebben a tekintetben a film nagyon mellélőfogott: az *Űrodüsszeia*-ban látható hatalmas halszemoptikák és me-

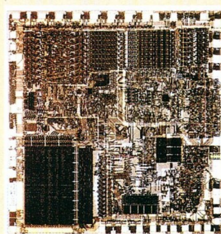
A kezdetek

Az ősember még úgy hívta fel társai figyelmét saját dominanciájára, hogy fejbe vágta őket egy szakócával. Manapság már az irodai LAN-t is használhatjuk e célból.



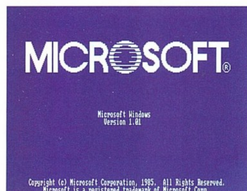


(1) A téma szakértői ölre mennek, hogy valóban az Altair 8800 volt-e az első sikeres számítógép, de hogy a készülék 1975-ös megjelenése nagy pillanat volt, az biztos. Nálunk nem lehetett kapni, de odakint 300 fontba került, és kapcsolókkal kombinált LED-jei révén még programozni is lehetett rajta.

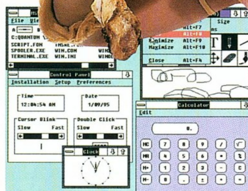


(2) A manapság kapható szupergyors Pentiumok ősapja az Intel 1978-ban piacra dobott 8086-os mikroprocesszora volt. A 8086 mai szemmel nézve nevetségesnek tűnhet, de a chipet (és utódját, a 8088-at) sok gyártó használta fel saját PC-i elkészítéséhez.

ika hajnala



A Windows első verziója (1985) nem volt kirobbanó siker, de ami késik – így Gates –, nem múlik.


1987 – megjelent a U2 *Joshua Tree*-je, a Microsoft pedig kihozta a Windows 2.0-t.

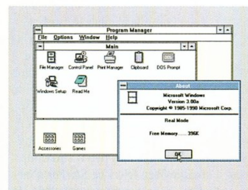
móriachipekkel telezsúfolt géptermek helyett a mostani hardverek okosak, de kisméretűek. Kubrick műve az internet felemelkedését sem tudta megjósolni, pedig HAL a Discovery legénységének elveszejtése helyett igazán kézíthetett volna egy embergyűlölő website-ot vagy letölthette volna valamelyik Limp Bizkit MP3-at, ha már annyira unatkozott. HAL mizantrópiája egyébként ragadósnak bizonyult: erről mindenki meggyőződhet, ha emberi ellenfél híján néhány bot társaságában kezd bele egy deathmatchbe.

PC-k mindenütt

Manapság az űrhajóktól kezdve a családi kombikig mindent számítógép irányít. MP3-lejátszókat építenek karórákba, internetelérésre képes telefonokat árulnak és még egy szerényebb képességű PC is le tud játszani az *Űrodüsszeia*-hoz hasonló filmeket. Szájról olvasni, álmodni vagy a kikapcsolást megakadályozandó az emberre támadni még nem tudnak, de igazság szerint ez nem is hiányzik. Saját gondolatainkat viszont dokumentumokká tudják alakítani, áttekinthetővé teszik a pénzügyeinket, letöltik nekünk a legfrissebb zeneszámokat és hangulatos játékokkal vagy DVD-kkel szórakoztatnak el minket.

Rövid idő alatt tehát nagyon hosszú utat tettünk meg, és ma már ott tartunk, hogy kevés olyan dolog van, amit nem PC-n a legjobb elvégezni. A 386-os chipek már távolinak tűnnek, az azóta őrült tempójúvá gyorsult változás viszont lehetővé tette, hogy egy belépő szintű számítógéppel is elvégezhessünk mindent, a weboldalak nézegetésétől kezdve a bonyolult dokumentumok létrehozásán át a játékprogramok futtatásáig. És ami a legjobb: a következő néhány év még nagyobb meglepetéseket tartogat. Horgonyt fel, vitorlát bonts – kezdődjön hát a PC Odüsszeia.

Az első számítógépek – az ősemberekhez hasonlóan – még rossz külsejűek és kiszámíthatatlan „ösztönlények" voltak.



A Microsoft 1990-ben kiadta a Windows 3.0-át, az első épkézláb Windows verziót.



Az IBM Deep Blue szuperszámítógépe mérkőzést nyert Garri Kaszparov ellen.

Itt és most

Zene



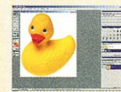
Az MP3 feje tetejére állította a világot, egy jó hangkártya és néhány izmosabb hangszóró segítségével pedig mi is zenestúdióvá alakíthatjuk a PC-nket. Ami minket illet, nem lennénk a hifitoronygyártók helyében.

Irodai szoftverek



A irodai programcsomagok sokat tettek a PC-k népszerűségének növeléséért. Csinos dokumentumokká alakítják a gondolatainkat, nyomon követik a pénzügyeinket, mindent megjegyeznek helyettünk.

Grafika

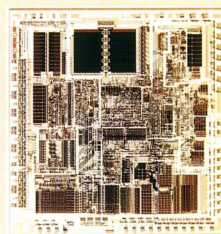


A grafikusok még néhány éve is lenézték a PC-k képességeit, de ennek ezennel vége. *Adobe Illustrator, Photoshop, Painter, Bryce 3D*... mindegy, mit akarsz, PC-n ugyanúgy meg tudod csinálni.



③ Az 1980-as évek elején a számítógépek elsősorban üzleti célokat szolgáltak, ám a Sinclair ZX81-e sok mindent megváltoztatott. Nem ez a gép volt a Sinclair első próbálkozása (hanem a ZX80), de sokaknak mégis a ZX81-hez kötődnek első programozási és játékélményei.


④ A fejlődés akkor kezdett igazán felgyorsulni, amikor 1981-ben 5150-es típusszámmal megjelent az első IBM PC. Ez az Intel processzort futtató komputer óriási sikert aratott. A következő évben a Columbia Data Products kihozta az első IBM-klónt, és a PC-piac ezzel robbanásszerű növekedésbe kezdett.


⑤ A PC-k ekkor még felettébb unalmas jószágok voltak – kit érdekeltek a táblázatok, amikor a Sinclair Spectrumra írt *Jet Pac*-kel nagyságrendekkel jobban lehetett szórakozni? 1982-ben a világ boldogabbik felén a fiatalok az összes zsebpénzünket spectrumos, BBC Micros és C64-es játékokra költötték.

Jön! Jön! Jön!

Hogy fest majd a '05-ös év árlistája?

ADSL



Az ADSL-re régóta várunk már, de a közeljövőben talán nálunk is egyre több helyen bevezetik. Az ADSL két legnagyobb előnye a hagyományos modemhez képest a tízszer nagyobb sebesség és az állandó kapcsolat. A széles sávú internetelérés végre valódi multimédiás tartalommal tölti meg a webet.

Bluetooth



A Bluetooth (www.bluetooth.com) egy olyan új szabvány, amely a telefonok, számítógépek, digitális kamerák és egyéb hasonló eszközök drót nélküli összekötetését biztosítja. A többi hasonló kezdeményezéshez képest az az előnye, hogy a legnagyobb nevek is felsorakoztak mögé. Az Intel és a Microsoft együtt fejlesztik a Windows Bluetooth-támogatását.

Trendek és talá

Mi már tudjuk: 2001-ben még gyorsabb hardverekkel, még jobb játékokkal és még tartalmasabb weboldalakkal fogunk találkozni.

Bár a Jupiteren lakni vagy a PC-nkkel beszélgetni 2001-ben sem fogunk, ez még nem jelenti azt, hogy a következő év nem tartogat érdekességeket. A PC jövője tölti be a húszat, és ha HAL-ra nem is fog minden tekintetben hasonlítani, sokkal szórakoztatóbb lesz, mint filmbeli őse.

A 2001-es év kulcsszava a sebesség lesz: gyorsabb internet, gyorsabb USB, gyorsabb hálózatok és gyorsabb processzorok. Az új, az eddigieknél gyorsabb kapcsolatot lehetővé tévő modemszabvány (v.92) már majdnem elkészült, de ez csak a feltöltések sebességét fogja megnövelni – a letöltés marad 47Kb/s körüli, vagyis ugyanannyi, mint a v.90-es modemeknél. A szerencsések azonban végképp búcsút mondhatnak a hagyományos modemnek, és kezdhetnek spórolni az ADSL-re, amely állandó kapcsolattal és a dial-upnál tízszer nagyobb sebességgel örvendezteti meg azokat, akik jó helyen laknak. Az ADSL-lel az internet végre tényleg azzá a látványos, multimédiás információtengerré válhat, amelyről már évek óta beszélnek, de még senki sem látta. A letöltések az eddig szükséges idő töredéke alatt befejeződnek, a modemes kapcsolat béklyóiból kiszabadulva pedig a VOD (Video On Demand) és az élvezhető minőségű videokonferencia is valósággá válik.

Windows.NET

A Voice Over IP-technológia egyre szélesebb közönséget szerezhet magának, hiszen az interneten bonyolított távolsági hívások széles sávú kapcsolat esetén komoly vetélytársai lesznek a vezetékes telefonnak. A közeljövőben a szoftverforgalmazás is alapjaiban fog megváltozni. Ahelyett, hogy drága, dobozba csomagolt programokat vennénk, gazdaságosabb lesz, ha béreljük őket. A Microsoft Whistlerbe (ez a Windows következő verziója, amelyet Windows.NET néven is emlegetnek) már ehhez hasonló, az interneten keresztüli kölcsönzést is lehetővé tevő technológiát kívánnak beépíteni. Az ötlet gyakorlati kivitelezésén más cégek is dolgoznak. A McAfee (www.mcafee.com) már most is kínál web alapú hozzáférést saját vírusirtó szoftveréhez, a Sun Microsystems (www.sun.com) pedig a közeljövőben fejezi be *StarPortal* nevű, web alapú irodai programcsomagját.



6Gb-os MP3-lejátszók és a valósághű digitális kamerák már ma is beszerezhetők.



Electrolux ScreenFridge – az internet és a háztartási gépek egymásra találása.

A Pentiumnak immár negyedik (természetesen még gyorsabb) megtestesülését üdvözölhetjük, ahogy hamarosan a PC és a perifériák közötti sebességet is növelni lehet. Az USB második generációja negyvenszer gyorsabb, mint a jelenlegi szabvány – további előnyeiről az első USB-2-es eszközök küszöbön álló megjelenésekor magunk is meggyőződhetünk. A Bluetooth technológia (**www.bluetooth.com**) kifejlesztői és hívei szintén jövőre várják az áttörést: ennek révén végre a szokásos kábelrengeteg nélkül köthetjük össze elektromos eszközeinket. Ahogy egyre több termék válik Bluetooth-kompatibilissé, az otthoni hálózatok és az intelligens háztartási eszközök a sci-fi filmek után végre a közvetlen közelünkben is megjelenhetnek. Hasonló technológia, az Intel-féle AnyPoint egyébként már most is elérhető – részletek a **www.intel.com/anypoint/index.htm** címen olvashatók.

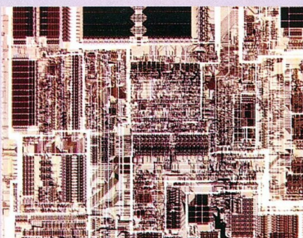
A nagy generáció

A drót nélküli technológiákkal a semmire se jó WAP-telefonok helyét egyre inkább a Harmadik Generációnak (3G) nevezett szabványon alapuló eszközök fogják átvenni. A még fejlesztés alatt álló 3G a mobiltelefonok inter-

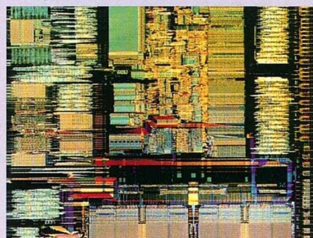
Nyomás!

Szerencsére ma már nem kell űrhajósruha ahhoz, hogy bekapcsoljunk egy számítógépet.





(6) Az 1980-as évek eleje a számítási teljesítmény növelésének jegyében telt. Az Intel 1982-ben hozta ki a 286-os processzort, amely a korábbi chipekkel ellentétben visszafelé is kompatibilis volt a korábbi hardverelemekkel, így nem kellett minden alkatrészt a kukába dobni.



(7) 1985 jelentős dátum a számítástechnika történetében: ekkor látott napvilágot a 386-os chip. Az új processzor egyrészt gyorsabb volt az elődeinél, másrészt elsőnek birkózott meg a multitaskinggal. Több program együttes futtatásával megsokszorozódtak a PC-k lehetőségei és megnyílt az út a Windows előtt.

lmányok

hogy fekete-fehér, gyufásdoboznyi ábrák helyett hangokat és mozgóképeket is képesek legyenek elénk varázsolni. Végre nem kell laptop ahhoz, hogy út közben is elolvassuk az e-mailjeinket. Nincs messze már az az idő sem, amikor parancsszavainkat teljes körű beszédfelismerő szoftver fogja értelmezni és végrehajtani. A PC-re írt beszédfelismerők már most képesek a folyamatos beszéd megértésére, és a szükséges betanítási időszak is egyre rövidebb. 2001-ben ezen a téren éppúgy áttörés várható, különösen a játékokban. A hordható számítógépek szintén valósággá válnak: a Xybernaut (www.xybernaut.com) már jelenleg is készít ilyeneket.

HAL egyik hibája borzalmas külseje volt: barna borítás, hegyes sarkok, TV-szerű megjelenítők stb. Az *Űrodüsszeia* szerencsére itt is rossz jósnak bizonyult. A forradalmi változásokat elindító iMacnek köszönhetően a PC-k tervezői is rájöttek végre, hogy nem a piszkosszürke és a dobozforma kombinációja a legszebb a világon. Az Intel (www.intel.com) már bemutatta a maga formabontó konfigurációit, az újító szándékú gyártók pedig, mint amilyen a Wacom (www.wacom.com) és a Logitech (www.logitech.com), egyre-másra hozzák ki jövőt idéző perifériáikat.

Virtuális valóság

A fejlesztések egy része egyelőre nem számíthat széles sikerre: az összecsukható billentyűzet még várat magára, és a hajlítható képernyők (összehajthatók és zsebre vághatók) is legfeljebb csak prototípusként fognak létezni. A fluoreszcens tárolóeszközök (www.c-3d.net) szintén késnek, pedig állítólag 140Gb-nyi adatot lesznek képesek rögzíteni egyetlen CD méretű lemezen.

Ez persze nem jelenti azt, hogy hiány lenne a jövőt idéző új hardverekből. A Microsoft System Commandere (www.microsoft.com/hardware) például minden eddigi PC-s perifériánál futurisztikusabban néz ki, míg a Creative-féle Jukebox DAP (www.creative.com) akár 6Gb-nyi MP3-at is el tud tárolni.

Az MP3-lejátszók nyomulása minden bizonnyal megállíthatatlan marad, mi több, a régi szereplőkhöz olyan új nevek fognak csatlakozni, mint a Nike (www.nike.com) és az Aiwa (www.aiwa.com).

A virtuális valóságon alapuló perifériák jövőre újabb támadást fognak indítani: az I-Glasses néven forgalomba hozott headset az előzetes képek alapján nagyon idétlenül néz ki, viszont nagyon jól működik. Szót kell még ejtenünk a PC alapú X-Boxról, a Microsoft PlayStation-gyilkos konzoljáról, amely fényes kilátásoknak néz elébe, de komoly riválisokkal kell megküzdenie, élükön a Nintendo 2001 elejére ígért StarCubejával. Egy biztos: mozgalmas évnek nézünk elébe.



A PC-s technológiákat felvonultató X-Box komoly konkurenciája lehet a Sony PS2-nek.



Aki a következő évek napszemüvegdivatját követni akarja, annak mélyen a pénztárcájába kell nyúlnia.

Jön! Jön! Jön!

Okos képernyők



A TFT-technológia fejlődése egyre lejjebb fogja szorítani az LCD-monitorok árát, de egyes gyártók nem érik be ennyivel. Az IBM által bemutatott Electronic Newspaper ízelítőt ad a jövő megjelenítőiből.

Internet mindenütt

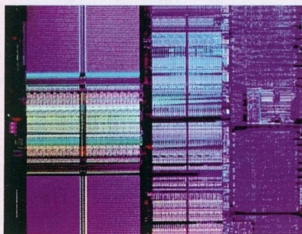


A hordozható internetes eszközök előtt sokkal nagyobb jövő áll, mint amit a 9600 bps-es WAP-telefonokból jelenleg kinéz az ember. Az internetre is felkészített PDA-k hamarosan komoly alternatívát fognak jelenteni.

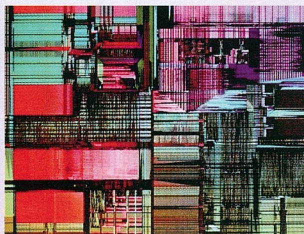
Concept PC-k



Valljuk be őszintén: az iMac sokkal, de sokkal szebb volt, mint az akkori PC-nk. Szerencsére a PC-gyártók is kezdenek rájönni arra, hogy a piszkosszürke kezd kimenni a divatból. Az Intel már be is mutatta saját terveit.



(8) Négy évvel később az Intel ismét sorozatszámot váltott, és kihozta a 486-os processzort. A sebesség ismét nőtt, de legalább ilyen fontos, hogy a 486DX-be matematikai segédprocesszor is került, amely felgyorsította a grafikai programok és a játékok futási sebességét.



(9) 1993-ban hatalmas csinnadrattával harangozták be az új király, a Pentium uralkodásának kezdetét. Az induló teljesítmény 60MHz volt, amit rövidesen egyre hihetetlenebb sebességi rekordok követtek. 1997-re a PII-k már 450MHz-en futottak, és multimédiás képességeik az MMX révén mind látványosabbá lettek.



(10) A 2000. év Pentium III-ai az egy gigahertzes álomhatárt is átlépték, az Intel pedig az év végére tervezi a Pentiumok új generációjának piacra dobását. A Pentium IV 1300MHz-en (1,3GHz) startol, és az első hónapokban még egy vagyonba kerül. Az árak zuhanása és a sebesség növekedése azonban nem áll meg.

Előre a jövőbe

HAL nemcsak sakkozni és beszélni, de gondolkodni is tudott. Nekünk mikor lesz ilyen? És ha lesz, nem fog-e ellenünk fordulni?

Mit hoz a jövő?

Sok mindent, még ha időgépet nem is.

Pervasive Computing



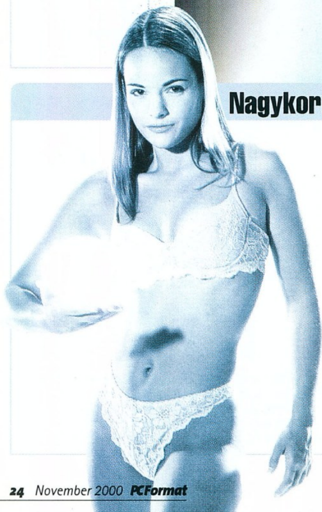
Az „átható" számítástechnika azt jelenti, hogy az otthonunk hatalmas átalakulás előtt áll: már itt vannak az otthoni hálózatok, az intelligens pirítóssütők és az internetes hűtőszekrények, de már azok a cipők sincsenek messze, amelyek figyelmeztetnek, ha a boltban elfelejtenénk valamit megvenni.
További részletek: **www-3.ibm.com/pvc**

Biometria



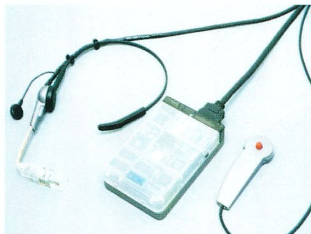
HAL meg tudta különböztetni az űrhajó legénységének egyes tagjait, és a technológia már a valóságban is hozzáférhető. A képen látható retinaszkenner képes arra, hogy a szemünkbe nézve egyértelműen azonosítson minket. A biometria tudománya új lehetőségeket nyit a biztonságtechnikában.

Nagykorú lett a PC





⑪ Bár nekünk igazság szerint hivatalból gyűlölnünk kellene az Apple-t, nem hallgathatjuk el, hogy a cég innovatív külsejű termékei (iMac, iBook és most a G4 Cube) a PC-s designerekre is serkentőleg hatottak. Még néhány év, és megvetően fogjuk nézni a „hőskorból" visszamaradt, bézsszínű PC-s perifériákat.



⑫ Bár a hordható PC-k egyelőre még mosolyt csalnak az arcunkra, hamarosan egyre megszokottabbá válnak. Jelenleg a monitor helyettesítése okozza a legtöbb fejtörést. A megjelenítővel kombinált headsetek járható útnak tűnnek, ám ezek többnyire nem befolyásolják előnyösen a megjelenésünket.

Ray Kurzweil The Age of Spiritual Machines című könyvében azt jósolja, hogy 2019-re a PC-k olyan nagy teljesítményűek lesznek, mint az emberi agy, de a mostani számítógépeknél nem kerülnek majd többe. Ahhoz azonban, hogy erre a szintre elérjünk, számos akadályt kell leküzdeni.

Szinte már hozzászoktunk ahhoz, hogy a PC-k számítási teljesítménye kétévente megduplázódik, pedig a jelenleg használt technológiának léteznek fizikai korlátai: egy bizonyos ponton túl nem lehet több tranzisztort a sziliciumlapkákra sajtolni, az egyre jelentősebb melegedéssel viszont addig is kell valamit kezdeni. Az egyik megoldás a több processzor alkalmazása lehet, de az üdvösséget nem ez fogja meghozni, hiszen az áramfelvételt nem lehet korlátlanul növelni. A nanotechnológia (a nagyon kis - szabad szemmel láthatatlan - dolgok készítésének tudománya) sok problémát megoldhat, de hosszú távon talán még ennél is jobbak a kvantumtechnológia (ez egy rendkívül bonyolult módszer a jelenlegi számítógépek teljesítményének megnövelésére, amelyet meg sem próbálunk megérteni) vagy az organikus PC-k (szerves anyagok használata szilícium helyett) esélyei. Az utóbbi technológia fejlesztése még a legkorábbi szakaszban jár, és az első eredményekre több évtized múlva lehet csak számítani - ha egyáltalán lesz belőle valami.

Szájról szájra

Hangfelismerő szoftverek segítségével már ma is diktálhatunk vagy mondhatunk parancsszavakat a PC-nknek, és felolvasó programok is léteznek. A PC és a felhasználó közötti, beszédhangon alapuló kommunikáció közelebb van, mint gondolnánk, bár hosszabb időbe telik, míg a PC-k elsajátítják a tökéletes kiejtést és intonációt.

Ujjlenyomat- vagy retinaszkenner révén a számítógépek már most is be tudnak azonosítani minket, és az arcfelismerésben is történt előrelépés. A két technológia a közeljövőben együttműködhet, hiszen a beszédértés leghatékonyabban a hang és az arcmozdulatok együttes felismerésével valósulhatna meg - innen viszont már csak egy ugrás HAL szájról olvasási képessége.

Az agyhullámok útján történő kommunikáció jelenleg is létezik: elektródákkal könnyedén lemérhető a fejbőrünk elektromos állapotának változása, egy számítógépet pedig gyerekjáték úgy programozni, hogy ennek jelentőséget tulajdonítson - az egér pozíciói azonban jelenleg nem forognak veszélyben. Az IBM kutatólaboratóriumában (**www.research.ibm.com**) olyan PC tervein dolgoznak, amely a székben és billentyűzetben lévő elektródák révén figyelni tudná a kedélyállapotunkat. Ha például fáradtak vagyunk, lassabban gördülne a szöveg vagy kitörlődnének azok az e-mailek, amelyek a bankunktól érkeztek.

Más cégek a szemmozgásban rejlő lehetőségek kihasználásán dolgoznak. Az ötlet lényege az, hogy elég lenne csak megérinteni

> **2019-re a PC-k olyan nagy teljesítményűek lesznek, mint az emberi agy, de a mostaniaknál nem kerülnek majd többe.**

az egeret, majd ránézni a képernyő egy adott pontjára, és az egérmutató nyomban odaugrana. A számítógép tehát el tudná dönteni, hogy rá nézünk-e vagy valami másra, így nem kapcsolódna be a tévétől kezdve a videomagnóig minden, ha hangvezérléssel akarnánk elindítani a PC-n lévő médialejátszót.

Komor kilátások?

Folynak olyan fejlesztések is, amelyek láttán még HAL is kalapot emelne. A hardvergyártók olyan technológián dolgoznak, amely a hűtőszekrénytől kezdve a hifitornyunkig minden otthoni elektromos eszközt egységes irányítás alá vonna. A jövőben minden hétköznapi feladatot az otthoni hálózatok végeznek majd: zöldséget hozatnak, ha kifogytak a készleteink, vagy nyomon követik a fűtésszámlánkat. Még ennél is félelmetesebb, hogy a számítógépek hamarosan az emberi testben is meg jelennek: komputer vezérelte gyógyszeradagolók jelenleg is léteznek, de a közeljövőben a látás vagy a sérült szervek „kijavítását” is gépek vezérelhetik.

A közeljövő fejlesztési irányai egyeseket talán szorongással töltenek el, pedig ne felejtsük el, hogy a számítógépek már most is mindenütt ott vannak: a fizetésünket elektronikusan utalják át, sok autóban fedélzeti komputer segíti a vezetést és - ahogy azt a dátumváltással kapcsolatos problémák jelezték - kevés olyan dolog van, ami akkor is működne, ha nem lennének számítógépek. A jövő a komputereké, és ha már ilyen jól megy nekik, akár az életünket is könnyebbé tehetnék, ahelyett hogy fenyegető hangú leveleket küldenének, amikor túllépjük a hitelkeretünket.

Mesterséges IQ

Ha a számítógépek a hangunkra, a mozdulatainkra, sőt még a gondolatainkra is tudnak reagálni, a következő lépés az lenne, hogy értelmet adjunk nekik. A mesterséges intelligencia fejlesztése mindig is a számítástechnika legelőkelőbb kutatási területének számított, pedig igazából két tudományágat értenek alatta: a szó szoros értelmében vett mesterséges intelligenciát, amely a „gondolkodó” számítógépek kifejlesztésén dolgozik, valamint a kibernetikát, amely mesterséges emberi szerveket és egyéb, a PC és az ember interakcióját megkönnyítő eszközöket állít elő. A két terület az utóbbi években egyre jobban összefonódott, és a közeljövőben olyan berendezések megjelenésére számíthatunk, amelyek kapcsolatban maradnak az emberekkel, de képesek tanulni a tapasztalataikból.

Hogy a számítógépeknek lesznek-e HAL-hoz hasonlóan valódi érzelmeik, már más kérdés, olyannyira, hogy két, egymással szöges ellentétben álló táborra osztja a téma szakértőit. A jövő számítógépei mindenesetre sokkal intelligensebbek lesznek, mint a jelenlegiek, de hogy az intelligenciájuk öntudatos, afféle karteziánus formát fog-e ölteni, még nem tudni. Elképzelhető, hogy nemsokára értelmes gépeket fogunk előállítani, hogy azután döbbenten nézzük, amint fellázadnak és egyesült erővel az elpusztításunkra törnek, de ha Windows 2010 fog futni rajtuk, nincs okunk aggódni - ahogy hálózatba kötik magukat és tapasztalnak némi extra megterhelést, lefagynak annak rendje és módja szerint. **PCF**

Illusztráció: Jacey

Mit hoz a jövő?

Arc- és mozdulatfelismerés



A jövő számítógépei olvasni tudnak az arckifejezéseinkből és a gesztusainkból, az ily módon megszerzett információt pedig a beszédfelismerés pontosságának növelésére tudják majd használni.

Új interfészek



Új *Doom* verzió Windows alá? Miféle eszement őrültség ez már megint? A screenshot a Microsoft egyik interfésztervét mutatja, amely a hagyományos 2D-s desktopot térbeli navigációs lehetőségekkel kívánja felváltani.

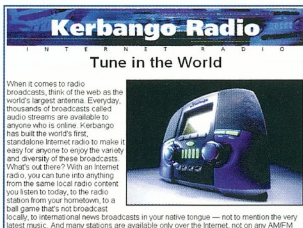
Hi-tech adattárolás



HAL memóriachipjei még megvilágított plexilapokból álltak, a C3D (**www.c-3d.net**) legújabb fejlesztése révén viszont 140Gb-nyi adatot tárolhatunk egyetlen átlátszó lemezen, ráadásul sokkal biztonságosabban, mint eddig.



13 A Bluetooth-kompatibilis, Ericsson (www.ericsson.com) gyártotta ScreenPhone sokat elárul arról, milyen lesz a jövő PC-je. A telefon, az e-mailkliens és a webböngésző összeházasításával olyan integrált kommunikációs „központok” jönnek létre, amelyek egy sor különálló eszközt tesznek feleslegessé.



14 A gyártók rengeteg pénzt ölnek az intelligens (PC-s technológiákat alkalmazó) háztartási gépek kifejlesztésébe. A Kerbango (www.kerbango.com) képen látható internetes rádióján többezernyi online rádióműsor hallgatható a világ minden tájáról.



15 A következő néhány évben a PC minden területen helyet követel magának, beleértve az autónkat is. A Citroën (www.citroen.com) már kihozta a maga Windows CE típusjelű modelljét, és más gyártók is teljes erőbedobással dolgoznak azon, hogy a PC-k még nagyobb élménnyé tegyék a vezetést.

✓ Igen, szeretnék előfizetni a PC Format magazinra, a következő számtól kezdve

A sokoldalú PC magazin

Vezetéknév ____________________

Keresztnév ____________________

Cím ____________________

____

Irányítószám ____________________

Telefonszám ____________________

E-mail ____________________

Aláírás ____________________

	DVD-vel	CD-vel
1 éves előfizetés	☐	☐
Féléves előfizetés	☐	☐

Kérjük, az alábbi részt töltse ki, amennyiben az ÁFA-s számlát más, esetleg céges névre kéri kiállítani:

Név vagy cégnév ____________________

Cím ____________________

____

Irányítószám ____________________

Telefonszám ____________________

Cégszerű aláírás ____________________

Kiadó
Computer Média

Hogyan fizethetsz elő?

Egyszerűen!

Töltsd ki a mellékelt kupont és küldd vissza címünkre!

Telefonon:
(1) 467 6720-as telefonszámon mindennap 0-24 óráig.

Faxon:
A mellékelt kupon elküldésével az (1) 457 1125-ös faxszámra.

Postai úton:
A mellékelt kuponnak a kiadó címére való visszaküldésével.

Interneten:
A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

MIÉRT JÓ, HA ELŐFIZETSZ?

- ✓ **Akár 41%-ot is megtakaríthatsz a vételárból**
- ✓ **Az újság házhoz érkezik**
- ✓ **Visszafizetési garanciát nyújtunk**

Előfizetésedet bármikor visszamondhatod – és ebben az esetben visszafizetjük neked a hátralévő számok árát, minden kérdés nélkül.

MENNYIÉRT FIZETHETSZ ELŐ?

	Normál ár	Előfizetéses ár	Megtakarítás
Féléves előfizetés	11 940 Ft	7 990 Ft	33%
Egyéves előfizetés	23 880 Ft	13 990 Ft	41%

Lemaradtál valamelyik számról?

Keress meg minket, és segítünk!

LEGYEN BÉRELT HELYED A LEGTÁJÉKOZOTTABBAK KÖZT!

Fizess elő a PC Formatra! Már nem csak CD-vel, de DVD-vel is megkaphatod.

Akár kevesebb, mint 1200 Ft számonként!



Már előfizetőnk vagy?

...és ideje frissíteni? Te se tétovázz!



Össznépi Big Brother

Illusztráció: Jacey

A Channel 4 tévécsatorna nonstop peep show-ja megbabonázta a briteket, és bár a *Big Brother* már nincs műsoron, a ködös Albion utcáin tovább folytatódik a műsor.

KI LÖTTE LE BERÉNYIT? VAGY MI TÖRTÉNIK holnap a *Legyen ön is milliomos!* mai játékosával? A digitális tévék és a célközönségnek szánt műsorok korában nem ritka nálunk sem, hogy a közönség izgatott kíváncsisággal ül le a képernyő elé. Így van ez az Egyesült Királyságban is, ahol a Channel 4 televíziócsatorna *Big Brother* show-ja hét teljes héten át szögezte a képernyőhöz a nézőket. A műsorban felbukkanó leszbikus, a buja liverpooli vagy az azóta híressé vált Nasty Nick nemcsak a közönség életének vált részévé, hanem döbbenetesen jó szórakozást is nyújtott. Miközben a *Big Brother* szinte végigsöpört a szigetországon, sok otthon tétlenkedő briton ábrándozott arról, milyen is lenne, ha mindez a valóságban is megvalósulna. Képzeljük csak el azt az érzést, hogy minden egyes szavunkat rögzítik, a legkisebb mozdulatunkat is felveszik, vagyis az életünket folyamatosan kamerák figyelik. Hátborzongató lenne, nem igaz?

A nézők többsége valószínűleg elgondolkodott ezen, de nem sok időt fecsérelt a kérdésre, inkább izgatottan tárgyalta meg ismerőseivel a műsor legfrissebb eseményeit, hogy Tom miként vall szerelmet, hogy Darren miért eszik olyan sok csirkét stb. Noha a Channel 4 leskelődős műsora mára már befejeződött, a *Big Brother*-jelenség továbbra is sakkban tartja Angliát – csakhogy ezúttal a kamerák már a nézőket figyelik. Nem kell 30 éves, mellőzött színésznövendéknek vagy netán Spice Girl-utánzatnak lenni ahhoz, hogy valaki bekerüljön a show-ba. Itt már nincsenek felvételi követelmények. Nem kell telefonon jelentkezni, sőt még jelentkezési lap sincsen. Akár tetszik, akár nem, itt mindenki potenciális tévésztár.

Kémek, mint mi

Kismillió módon figyelhetnek bennünket és tetteinket is ▶

sokféleképpen rögzíthetik. Kíváncsi megfigyelők mindig mindenhol akadnak. A technológia fejlődésével párhuzamosan a Nagy Testvér hatalma is növekszik, és bár a legtöbben naivan azt hiszik, hogy csak a bankban vagy a repülőtéren figyelik kamerák, a valóságban már otthon, a PC előtt sem vagyunk biztonságban. Korunk spionjai saját komputerünket használva kémkednek utánunk, és mivel ez teljességgel törvényes, nem sokat tehetünk ellenük.

A Nagy Testvér leginkább a munkahelyünkön figyel minket, ahol a fürkész tekintetű főnökök az e-mailjeinktől kezdve a felkeresett website-jainkon át mindenbe belekukkantanak. Az Industrial Relations Services legutóbbi felmérése kimutatta, hogy a legtöbb vezető titokban figyeli alkalmazottainak elektronikus levelezését, és 55%-uk be is ismeri ezt a fajta kémkedést. A brit cégek körében végzett vizsgálat ráadásul azzal a hihetetlen eredménnyel zárult, hogy a vezetők 77%-a rendszeresen átböngészi a beosztottak által látogatott weboldalak listáját. Robin (nem ez a valódi neve) egy bristoli cégnél dolgozik, és nemrégiben a saját bőrén tapasztalhatta az e-mailes kémkedés következményeit: „Váratlanul hívatott a főnök, és szóbeli figyelmeztetést kaptam. Kifejtette, hogy a személyes levelezgetéssel csak a cég pénzét pazarlom. Ezt bizonyítandó, elővette az e-mailjeim nyomtatott másolatát. Teljesen megdöbbentem – mindet elolvasta." Az elektronikus levelek többségét Robin a barátjának írta. „Azt hittem, hogy az e-mail magánügy. Sosem írtam volna meg azokat a leveleket, ha tudom, hogy valaki más is elolvassa."

A rendőrség és az MI5 az ország ISP-in átmenő e-maileket mind-mind ellenőrizni tudja majd.

A tudatlanság Robinnak a munkahelyébe került, ezért jobb, ha te is tisztában vagy vele: a főnököd jogszerűen játszhat Big Brothert a munkahelyeden. Nagy-Britanniában egyesek már azt pedzegetik, hogy a törvények egyenesen bátorítják az ilyesmit. A jogszabályok kimondják, hogy a munkaadók felelőssé tehetők az alkalmazottak nyilvános kijelentéseiért. Mivel az írott kommunikációra vonatkozó, rágalmazással kapcsolatos törvények az elektronikus levelezést is érintik, a felelősségre vonás lehetősége itt is fennáll. Az e-mailt sokan informális kommunikációs csatornának tekintik, és míg obszcén telefonbeszélgetéseket kevesen bonyolítanak, a legtöbb PC-felhasználó leveleiben gyakorta megjelenik egy-két zaftosabb kép. A legtöbb főnököt inkább az időpocsékolás, nem pedig az e-mailezés aggasztja. Tony Blair egyik híres elszólásában például bevallotta, hogy egyszer ellátogatott a Newcastle United weboldalára, majd gyorsan hozzátette: „persze nem munkaidőben". Múlt év júniusában Lois Franxhi cheshire-i IT-menedzser pert vesztett a főnöke ellen, aki azért rúgta ki, mert utazási irodák oldalait látogatta.



A webes kukkolók kedvükre válogathatnak a kandi kamerás site-ok között. A Jennicam és a *Big Brother* tárt karokkal várják a kíváncsiskodókat.

Akárhányan is fanyalogtak miatta, a *Big Brother* ezen a nyáron az Egyesült Királyság legnépszerűbb site-ja volt.

RIP

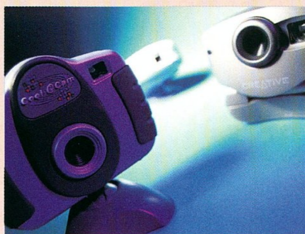
Az e-mailes kémkedés nemcsak a munkahelyeken létezik. Ahogyan arról már korábban is beszámoltunk, a RIP (Nyomozati jogkörök szabályozása) törvény október 5-én lép életbe az Egyesült Királyságban. A rendőrség és az MI5 ezzel lehetőséget kap arra, hogy az ország összes ISP-jén installáljon egy különleges fekete dobozt, és így ellenőrizze az átfutó üzeneteket. Noha a törvénytervezet sokat finomodott azóta, a Felsőház is foglalkozott a kérdéssel, sokan mégis úgy gondolják, hogy az állam ezzel durván beavatkozik az emberek magánéletébe.

Akkor hát mitévők legyünk? A web alapú e-mail-szolgáltatásokat (pl. Hotmail) sokkal nehezebb ellenőrizni, ráadásul létezik egy még jobb megoldás. A Hushmailről (**www.hushmail.com**) van szó, amely teljes körű titkosítást biztosít, a legfurmányosabb ügynökök számára is lehetetlenné téve a kutakodást. Hogy a neten töltött idő miatt ne legyen sok a telefonszámlád,

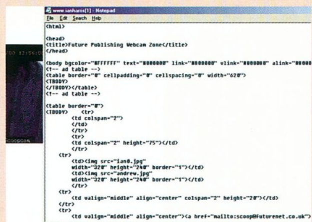
Big Brother – otthon



Az első kukkolós webcam adást Jennifer Ringley 23 éves webdesigner sugározta. A szőke kaliforniai szépség 1997 óta online közvetíti az életét a Jennicam weboldalon (**www.jennicam.org**). Ebben az egyszemélyes *Big Brother* showban a szörfözők szerencsés esetben megleshetik Jennifert zuhanyozás közben, máskor viszont csak azt láthatják, ahogy sietve átsétál a szoba egyik pontjából a másikba. Jennifer ötlete azóta rengeteg követőre talált. Ha megvan a szükséges internetes háttered és kellően vállalkozó kedvű vagy, előtted is szabad a pálya. A következőkben megtudhatod, hogy lehetsz főszereplő a saját *Big Brother*-edben.



(1) Hiába vet szét az exhibicionizmus, kicsit költséges mulatság lenne felépíteni egy valóságos *Big Brother* stúdiót. Ehelyett inkább kövesd Jennifer példáját, aki egy webes kamera segítségével teszi fel a képeket a netre. És hogy kit érdekelne az életed? Nos, ez az internet. Itt mindenki érdekes.

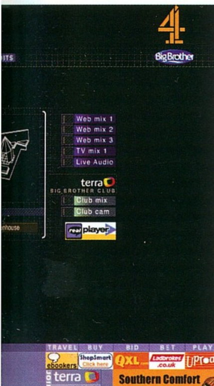


(2) Hozz létre egy egyszerű weboldalt kedvenc HTML-szerkesztődben, jellemezd magad néhány szóban, és add meg, mikor kapcsolod be a kamerát. Az időtartamot jól gondold meg, mert ilyenkor végig fenn kell lenned a hálón. Hagyj helyet egy webcam.jpg nevű képfájlnak.

a leveleket érdemes előre megírni a Jegyzettömbben, majd bevágni a böngészőbe. Netes barangolásaid nyomát is könnyen eltakaríthatod. Mindegy, hogy éppen munkát keresel vagy az ebédidődet ütöd el a neten, ha felléпéskor a www.anonymizer.com oldalával kezdesz, eltakarhatod magad a kíváncsi tekintetek elől. Ilyenkor az Anonymizeren belül kell lehívnod a keresett site-okat, így a kívülálló számára mindvégig úgy tűnik, hogy csakis ezt az egyetlen oldalt olvastad.

Utakon kutatók

Angliában nemcsak a PC-felhasználók esnek áldozatul a Big Brother gépezetének – egyre több módon figyelik az országban közlekedő járműveket is. „Nem léphetünk be Londonba anélkül, hogy a rendszámtáblánkat elektromos berendezések le ne olvasnák és össze ne vetnék a központi adatbázissal – figyelmeztet a brit gépkocsivezetők szövetségének szóvivője. – A rendőrség szerint ez csak a lopott autók megtalálása vagy a terroristák mielőbbi lefülelése miatt van így. Azt persze senki sem tudja, mennyi ideig őrzik meg az adatainkat, és mennyi ideig figyelnek bennünket." A kamerák egy automatikus rendszámtábla-felismerő rendszerbe (ANR) táplálják a leolvasott adatot, amely azonosítja a Londonba belépő járműveket – akár ötmilliót is naponta. A város elhagyását hasonlóképpen rögzítik. Túl sokáig időzik valaki a belvárosban? A rendszer a szokatlanul hosszú ideig benn maradó autókat is kiszúrja, majd értesíti a hatóságokat. A városháza szóvivője angliai testvérlapunknak elmondta: a rendszernek semmi köze a Big Brotherhez, hiszen alapvető funkciója a terrorizmus elleni hatékony küzdelem. A leolvasott rendszámtáblát összevetik az adatbázisukkal, így három másodpercen belül meg tudják állapítani, lopott-e az adott gépjármű.



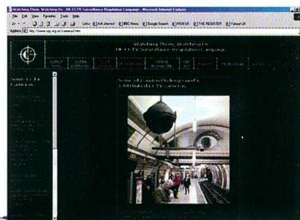
Angliában hamarosan nemcsak a hatóságok gyűjthetnek információkat a rendszámtáblák alapján, hanem bárki, hiszen a kormány a múlt hónapban mutatta be az új típusú táblákat. Ezeket nemcsak könnyebb lesz leolvasni, hanem a betűk alapján a tulajdonos lakóhelyét is meg lehet állapítani. Az első betű a megyét jelöli majd (pl. A=Anglia megye), a második pedig azt mutatja, melyik hivatalban jegyeztették be a kocsit.

Hiába békélnek meg a britek azzal, hogy a rendőrség a bűnözés elleni küzdelem érdekében információkat gyűjt be az autójukról, nyugodtak továbbra sem lehetnek, mivel utazgatásaikat magáncégek is figyelemmel kísérik. Egyes polgárjogi aktivisták szerint egy brit cég valóságos közlekedésikamera-hálózatot épített ki. Az elmúlt évek során négy méter magas, kék oszlopok jelentek meg Nagy-Britannia útjainak mintegy 95%-án. A tetejükön található, két irányba néző baljós kamerák sok vezetőt késztetnek fékezésre, ám ezek nem sebességmérő szerkezetek. Céljuk a cég szerint csupán az, hogy a brit utakon áramló forgalmat figyeljék. A módszer ellen mindenesetre hevesen tiltakoznak különféle jogvédő szervezetek.

Mosolyt kérünk!

Ezek a kamerák az ANR technológiáját használják fel, vagyis szintén a rendszámtáblákat figyelik. Érzékelőik négy mérföldes távolságban találomra szúrnak ki egy-egy autót – háromperceként átlagosan 16-ot –, és egy ideig figyelemmel kísérik őket, hogy megállapítsák az utazósebességüket. A berendezés folyamatosan továbbítja az adatokat a Trafficmaster Milton Keynes-i ellenőrző központjába, ahol feldolgozzák őket, és ha egy autós rendelkezik Trafficmaster vevőkészülékkel, az eredményt rögvest meg is kaphatja. Michelle Murphey a Trafficmaster nevében írt e-mailjében tagadta, hogy a rendszer bármilyen szempontból is hasonlítana a Big Brotherhez. Idézet Murpheynek a sebességmérő kamerákkal foglalkozó Speedtrap Bible (www.speed-trap.co.uk) oldalára küldött leveléből: „A Trafficmaster licencegyezséget kötött a Közlekedési Minisztériummal, amelynek értelmében a feldolgozás pillanatát követően minden adatot azonnal törölnünk kell. Már jó ideje létezik ez a technológia, ám sosem sikerült büntető szankciók alapjává fejleszteni. Mi pusztán a rendszámtábla középső négy számát olvassuk le... Az új rendszer segíti a gépjárművezetőket, hiszen jelezzük, ha valahol közlekedési dugó van, és az utazás várható időtartamát is meg tudjuk mondani."

Ha tehát valaki nem ül le a PC elé és autót sem vezet, nyugodt szívvel gondolhatja, hogy így aztán tényleg a névtelenség homályában marad. Márpedig nagyon téved. Angliában a Big Brother a gyalogosokat sem hagyja békén. A legutóbbi felmérések szerint annak, aki egy nagyobb brit városban vásárolni indul, számolnia kell azzal,



Lehetsz bár föld alatt vagy föld felett, az automata égi szemek mindenhol látni fognak.

hogy akár 200 alkalommal is rögzítik különféle kamerák. A legtöbben úgy gondolják, hogy a CCTV (closed circuit television, vagyis zárt láncú televíziórendszer) csupán a bűncselekmények csökkentését szolgálja, és csak keveseket aggaszt, ha egy álmos biztonsági őr figyeli őket a monitoron keresztül. Az Egyesült Királyság úttörő szerepet töltött be a CCTV technológia kifejlesztésében és alkalmazásában, de nem sok törvény garantálja annak rendeltetésszerű felhasználását.

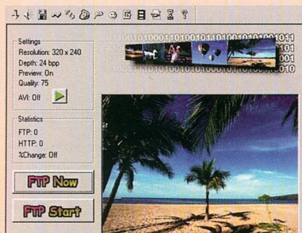
A CCTV legújabb fejlesztése még több aggodalomra ad okot, hiszen a kíváncsi szem egyre inkább befúrja magát a magánéleti szférába is. Némelyik kamera állítólag már képes arra, hogy a tömegből is kiszúrjon egyes arcokat. London newhami kerületében már két éve működik az arcfelismerő rendszer 140 kamerája. A Mandrake néven elhíresült hálózat a fővárosi rendőrség adatbankja alapján keresi a gyanúsítottakat. A rendszer felfigyel a furcsaságokra, így arra is, ha egy tolvaj éppen egy bevásárlóközpontban portyázik, és rögtön értesíti a rendőrséget a bűnöző hollétéről.

Némelyik kamera állítólag már képes arra, hogy a tömegből is kiszúrjon egyes arcokat.

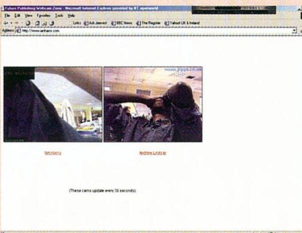
Cécótévé

Az angliai CCTV-felügyelet korlátozását követelő kampány (www.spy.org.uk) egyenesen a „Nagy Testvér végső megtestesülésének" nevezi a kerület legújabb játékszerét. „A [gyanúsítottakat tartalmazó] adatbank frissítésének mechanizmusáról és szabályairól nincsen semmi információnk – szögezi le a weboldal. – Vajon folyamatosan bővítik a gyanúsítottak listáját? Mikor kerülhet ki valaki a Mandrake jegyzékből? Csak fényképek és iktatószámok szerepelnek a listán? Vajon a kamerák üzemeltetői mi alapján különböztetik meg a kisstílű bűnözőket a terroristáktól?" A Mandrake technológiáját a Visionics Corporation fejlesztette, és az arcfelismerő szoftver (webcamet igénylő) próbaverzióját a PC-felhasználók is letölthetik a www.faceit.com oldaláról. A Visionics szerint a programot kaszinókban használják a profi szerencsejátékosok azonosítására, továbbá a repülőtereken, ahol így próbálják felismerni és különféle előnyökben részesíteni a gyakori utasokat.

Lehet, hogy meglepő, de a brit polgároknak nem sok joguk van a magánélethez. A túl görbe banánt vagy a vendégeket 15 percnél hosszabb várakozásra kényszerítő „gyorséttermeket" szankcionálhatják, de a kíváncsiskodók ellen semmi sem védelmezi meg őket. A helyzet jobbra fordulásáig az emberek többsége azzal nyugtatgatja magát, hogy nem elég érdekes alany a megfigyeléshez. Még szerencse, hogy a Channel 4 *Big* ▶



③ A webcamet rá kell venni a képkészítésre, a felvételeket pedig fel kell tenni a weboldaladra. A kamerához kapott szoftvert kidobhatod a kukába – helyette töltsd le a *Webcam32*-t (www.surveyorcorp.com/webcam32), add meg benne az FTP-s beállításokat, a képeket pedig webcam.jpg-ként mentsd el.



④ A kamerát úgy állítsd be, hogy kb. 10 másodpercenként új képet rakjon fel a site-ra. Figyelemfelkeltésként küldd el a címedet különböző newsgroupokba, és a naplóról, valamint a vendégkönyvről se feledkezz meg. Ja, és próbálj meg az átlagosnál érdekesebbnek tűnni...

Brother-őrületében részt vevő önkéntesek nem így gondolták.

A *PC Format* igen szerencsésnek mondhatja magát: meghívtak minket a *Big Brother* színfalai mögé, így mi is bepillantást nyerhetünk az East London-i stúdióban lévő webközpont működésébe. A *Big Brother* egész nyáron át magasan vezette a nézettségi indexeket, pedig az igazi sürgés-forgás az interneten zajlott. Amikor a hírhedt Nasty Nick összeesküvésére fény derült, PC-felhasználók milliói léptek fel a show weboldalára, hogy élőben, vágások nélkül kísérhessék figyelemmel az események alakulását. A *Big Brother* webes közvetítése minden idők legnépszerűbb és leghosszabb európai internetes műsorának bizonyult. A szerkesztő, Morgan Holt ottjártunkkor kifejtette: sokkal többről van szó annál, hogy egyszerűen csak bekapcsolva hagyják a kamerákat. „A webes közvetítések nem véletlenszerűek – valójában az élő show-khoz hasonlóan ezeket is irányítani kell. Van egy producer, aki figyeli a monitorokat, jegyzi az ötleteket, közben pedig kommentál: Anna azt mondta, hogy nyerni szeretne, most mégis nagyon csöndes. Ezután dönt arról, hogy kire közelítsen rá a kamera, és hogy mit kellene megmutatni a nézőknek."

A ház 24 kameráját a *Big Brother* irányítószobájából vezérlik. A stáb a monitorok elé cövekeli magát, és lankadatlanul figyeli a szereplők minden egyes mozdulatát, megszólalását, különös tekintettel a fordulatot hozó eseményekre. A központban döntenek a tévés és a webes közvetítésről, így aztán csak úgy szikrázik a levegő a feszült koncentrálástól.

„Ezek a srácok egy 12 fős csapat tagjai, és éjjel-nappal dolgoznak. Mindent látnak – mosolyodik el Morgan. Mintha csak a szavait akarná igazolni, az egyik monitoron megjelenik a maga csupasz valóságában zuhanyzó Craig, a másikon pedig Mel domborulatai villannak fel. – Természetesen a szerződés szabályai szerint a zuhanyzóban és a vécében készített felvételeket nem sugározzuk."

A tévés stábnak egy egész napja van arra, hogy kivágja a problémásabb jeleneteket. Az élő közvetítés alatt vajon hogyan kerüli el a webes csapat a forró helyzeteket? „A rágalmazás veszélye nagyon is valóságos, így erre különösen kell figyelnünk. Ha valaki mondjuk leül és kijelenti, hogy XY híresség a világ legnagyobb akármije, akkor ez rágalmazásnak minősül" – magyarázza a szerkesztő. A szereplőket figyelmeztetik is erre, de persze nem lehet őket azzal beküldeni, hogy ezt és ezt nem teheted, mivel így a párbeszédeknek nem sok értelme lenne. „Akaratlanul is kicsúszhat az ember száján valami káromkodás, és ezt nem akarjuk megakadályozni, mivel az élethelyzeteket a lehető legtermészetesebbé próbáljuk tenni. Ha jól emlékszem, azt mondtuk nekik, „hogy Michael Jackson orrát nem kellene piszkálni." **PCF**

A bath-i Big Brother akcióban. Kifigyeli a koldusokat, utcai zenészeket, de még a *PCF* stábja sem kerüli el a figyelmüket.



Nem minden autópálya-kamera figyeli a rendszámtábládat. Néhányuk állítólag csak a forgalmat tereli.



A legtöbb cégnél rendszeresen olvassák a beosztottak e-mailjeit. A Hushmail.commal üzeneteid titkosak maradnak.

Lehallgatnak?



Érezted már úgy, hogy figyel valaki? Ha olyan üzletágban dolgozol, ahol az idő pénz és a tudás hatalom, a bizalmatlanságod valószínűleg nem alaptalan. Peter Beasley-t, a bristoli központú Panther Investigations tulajdonosát gyakran hívják fel lehallgatásra gyanakvó cégek, vagy olyanok, amelyek az alkalmazottaikról szeretnének minél többet megtudni. A paranoiások pedig oly sokan vannak, hogy a cégnek szusszanásnyi ideje sincs.

„Nem is gondolná, hány munkahelyet poloskáztak már be. A kisebb cégeknél ez sokkal gyakoribb, ráadásul, ha saját célból végzik, semmi törvénytelen nincs a dologban, hisz gyakorlatilag a saját házuk tájáról van szó – magyarázza Beasley. – Ezek a kamerák annyira aprók, hogy elférnek egy órában vagy naptárban, és ha valaki nem tudja, hol kell keresni őket, sohasem talál rájuk. Persze a lehallgatóberendezések sokkal népszerűbbek – ezeket általában a füstjelzőkben vagy az elosztókban rejtik el. A konkurencia csak ritkán vetemedik arra, hogy ilyen célból betörést szervezzen valahová. Kevésbé feltűnő, ha felbérelnek valakit, hogy mappával a kézben sétáljon be a hivatalba, de talán még jobb, ha a takarítót fizetik le. Az aggodalmaskodó cégek évente többszöri átfésülést is kérnek. Ez az épület nagyságától függően egyórás vagy akár egész napos munka is lehet. Az átfésülés csak akkor kezdődhet, amikor az irodaház már üres, mivel a munkához teljes csönd szükséges. Zajt csapunk, és lefüleljük a hangot továbbító szerkezetet, így apránként megtaláljuk az összes rejtekhelyet. A kormány lehallgatókészülékei már nagyobb gondot okoznak, ezeket nem mindig fedezzük fel. Hihetetlenül bonyolultak, ki- és bekapcsolnak, és amikor már megtalálnánk őket, frekvenciát váltanak."



Konzolok HARCA

A videojátékok lehetnek bármilyen szépek, bármilyen jók, a PC még mindig tartja magát. És ezen a konzolok legújabb nemzedéke sem tud változtatni.

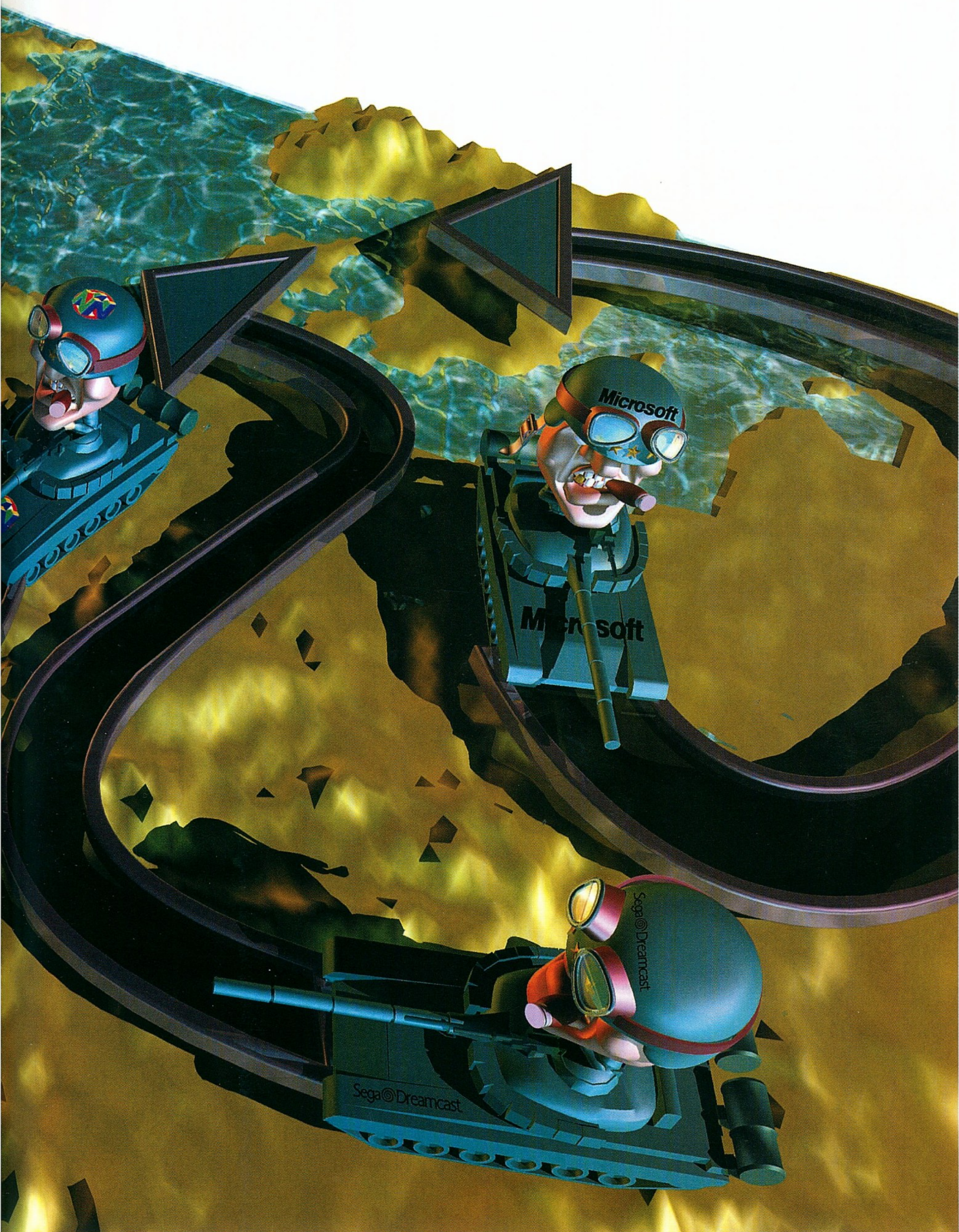
Az arcvonalak felálltak, a csata megkezdődött. A hadszíntér a játékbolt lesz – a 2001-es esztendő előreláthatólag minden eddiginél nagyobb küzdelmet hoz majd a játékra használt célgépek (konzolok) között. Nem kevesebb mint hat elektromos eszköz néz farkasszemet egymással: a pengeváltások jelenleg is folynak, a levegő pedig már most puskaporos az egymásnak feszülő technikai specifikációk torkolattüzében.

A konzolgyártók reklámanyagait olvasva azt gondolhatnánk, hogy a PC napjai legalábbis meg vannak számlálva. A PlayStation 2 november végére ígért európai bemutatóját például akkora médiafelhajtás övezi, hogy az új konzol játékpiacra gyakorolt hatását egyesek már-már az atombomba első bevetésével hasonlítják össze. Egyre több a hír a Microsoft első konzoljáról (az X-Boxról), sőt a minap a Nintendo is fellebbentette a fátylat az eddig szigorúan őrzött Dolphinról. A japán cég legújabb fejlesztése Gamecube néven fut tovább, és émelyítő lila színe ellenére az előzetes képek alapján nagyon ígéretesnek néz ki. És akkor a kibontakozó állóháborúban bozótharcos taktikát választó Indremáról még nem is beszéltünk.

Sutba kell dobnunk a jó öreg PC-t? Szerencsére nem, hiszen a felek még a diplomácia eszköztárát sem merítették ki teljesen. A megélénkült mozgás tulajdonképpen jót tesz a játékpiacnak, és mivel mindegyik rendszer másféle játékélményt kínál, nehéz egyiket vagy másikat jobbnak tekinteni. És még ha ki is tör a totális háború, a PC-nek komoly esélyei vannak, hogy rövid időn belül a konzolokhoz hasonló, könnyen kezelhető játékplatformmá váljék.

A *PCF* golyóálló mellényt öltött hát, és a haditudósítók legjobb hagyományait folytatva az arcvonal kellős közepén helyet foglalva igyekszik betekintést nyújtani egy háború mindennapjaiba. A következő oldalakon elmondjuk, milyen stratégiával, fegyverzettel és szövetségesi rendszerrel készülnek a szembenálló felek a „végső harcra". ▸

Illusztráció: Eddie Bowen


Microsoft
Microsoft
Sega Dreamcast
Sega Dreamcast

PlayStation®2

A Sony hat éve még ismeretlen volt a videojátékiparban, egy évre rá viszont meghatározóvá vált, miután a Segát és a Nintendót is a háttérbe szorította. A recept meglepően egyszerű volt: készíts egy (akkor még) lenyűgöző technikai paraméterekkel megáldott konzolt, majd egy mindent elsöprő kampánnyal puhítsd meg a vásárlókat is.

A marketing hatótávolsága azonban véges, így az ötéves PlayStation mai szemmel már meglehetősen öregecskének tűnik. Ideje váltani, és most itt a végeredmény: a PlayStation 2.

A Sony megpróbálja betapasztani a játékkonzolok és a szórakoztató elektronika közötti rést. A PlayStation 2-t DVD-n kiadott játékprogramok lejátszására tervezték, de a készülék DVD-filmekkel is elboldogul. A konzol technikai paraméterei sokat ígérnek, bár a riválisok újonnan bejelentett gépei (papíron) jobbak nála.

De a legfontosabbak mégis maguk a játékok, és a PlayStation ereje mindig is a szoftvertámogatásban rejlett. A PS2 óriási fejlesztőgárdát tudhat maga mögött, és olyan bombabiztos sikereket, mint a *Grand Turismo 2000*, a *Final Fantasy IX* és a *Metal Gear Solid: Sons of Liberty*. Jó hír a mostani PlayStation-tulajdonosok számára, hogy az új konzollal a régi lemezeiket is használni tudják. A Sony tehát jó előjelekkel és kitűnő pozícióból indulhat neki a harcnak.


A *Midnight Club* az ősszel Európában is megjelenő PS2 egyik legnagyobb játéksikere lehet.


A Sony már most igényes játékokat csomagolhatna a PlayStation 2 mellé. Itt van például a *Dead or Alive 2*.

Rendszer: PlayStation 2



Várható megjelenés: 2000. november
Gyártó: Sony
Grafika: Custom Graphics Synthesizer
Processzor: Custom 294MHz Emotion Engine
Operációs rendszer: N/A
Húzónevek: *Orphen, Midnight Run, Tekken 4, MGS*
Várható ár: kb. 130 000 Ft
+ Széles körű támogatás, „visszafelé" kompatibilis
– A rivális konzoloknak jobbak a paraméterei


Izgalmas hajóutak és félelmetes tengeri szörnyetegek várnak ránk az *Orphen* című, anime elemekből építkező RPG-ben.

xbox 2001

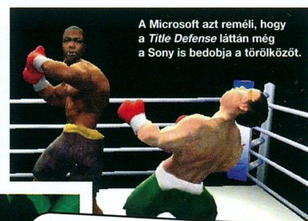
A számítógépipar már jó ideje a Microsoft lába előtt hever, s Bill Gates ezúttal a videojátékpiacot nézte ki magának. Bár a cég elismeri, hogy a PC-s játékok sokban különböznek a konzolosoktól (általában több ész kell hozzájuk), és a különbség az X-Box megjelenésével sem fog eltűnni, mégis remélik, hogy az új terméknek sikerül „összeházasítani a PC előnyeit a konzollal".

A Microsoftot teljesen földi célok vezérlik: az X-Boxot konkrétan a Sony piaci pozícióinak megrendítése érdekében fejlesztette ki. Technológiai szempontból az X-Box egyrészt legalább kétszer-háromszor nagyobb teljesítményű, mint a PlayStation 2, másrészt merevlemezzel és széles sávú internetes lehetőséggel is rendelkezik, márpedig az utóbbi a PS2-ből teljességgel hiányzik.

A harc azonban nem lesz könnyű, bár a Microsoft háborús költségvetése gyakorlatilag kimeríthetetlen: a cég saját bevallása szerint félmilliárd dollárt (kb. 150 milliárd forint) kíván költeni reklámra a következő 18 hónapban. A megfelelő minőségű szoftvereket valószínűleg olyan neves fejlesztők szállítják majd, mint a Bunjee (*Halo*), a Namco (*Tekken*) vagy Peter Molyneux (*Black and White*). Közülük néhányan már a megjelenéssel egy időben kihozzák a maguk X-Boxra fejlesztett játékát...


A stratégiában és lövöldözésben gazdag *Warzone Online*-ban az X-Box megcsillanthatja internetes képességeit.


Vajon az *1906* című játék látványos grafikája elég lesz a vásárlók meggyőzéséhez?


A Microsoft azt reméli, hogy a *Title Defense* láttán még a Sony is bedobja a törölközőt.

A *Malice* c. 3D-s kaland kísérteties fényeivel próbál hangulatot teremteni.

Rendszer: X-Box



Várható megjelenés: 2001 vége
Gyártó: Microsoft
Grafika: Custom nVIDIA
Processzor: 733MHz Intel PIII
Operációs rendszer: DirectX alapú
Húzónevek: *Halo, Malice, Black & White*
Várható ár: kb. 130 000 Ft
+ PC-s hardver, sokat ígérő játékok már a megjelenéskor is
– A PlayStation fejéről igencsak nehéz lesz levenni a koronát

Dreamcast™

A Sega tudja, hogy igazán nagyot az épp csúcson lévők bukhatnak: az egykori piacvezető még mindig nem tért magához a megrázkódtatásból, melyet a Saturn korai (PlayStation általi) halála okozott. De a cég összeszedte magát, legújabb játékgépe már nálunk is kapható. A Dreamcast az induláskor minden idők legsikeresebb első hetét tudhatta maga mögött, a lelkesedés azonban csitulni látszik, és az eladások is jócskán visszaestek.

A Sega elsősorban játéktermi gépeiről ismert, és a Dreamcast programjai is főként a nagyobb gépeken futó szoftverek átiratai. A grafika ezért döbbenetesen valószerű, a játékmenet viszont roppant sekélyes. A Sega játékok elsődleges célja minél több zseton elnyelése – ám ha a pénzünk nem forog kockán, a játékok is hamar elvesztik a varázsukat.

A marketing meglepően gyengén muzsikál, így semmi sem feledtetheti, hogy a Dreamcast minden erénye ellenére elmarad az elvárásoktól, amelyeket a cég a vásárlókban előzetesen keltett. A Dreamcastnak vannak online lehetőségei, de ezek jelenleg csupán egyetlen programban, a *Chu Chu Rocket*-ben használhatók ki, és ott is csak négy játékos erejéig. Ráadásul a konzol modemje csupán 33,6K-s.

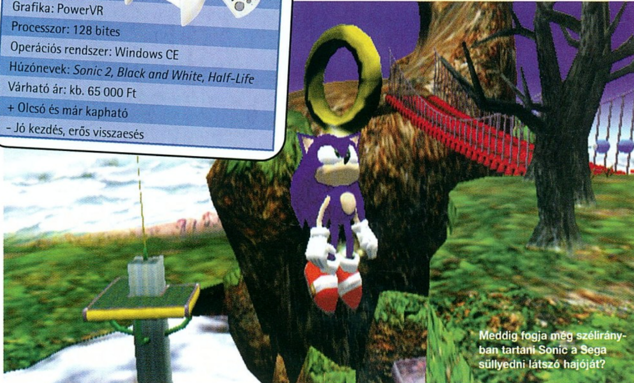
A végső döfést a Sony adta meg azzal, hogy az összes médiumot telehintette a PS2 hírével. Így a vásárlók előbb megvárják, mit kínál a Sony, és csak azután kötelezik el magukat egyik vagy másik konzol mellett. Ráadásul a Dreamcast az általános vélekedés szerint a többiekhez képest kevesebb technológiai újdonságot tartalmaz. Félő, hogy a Segának ismét át kell élnie a Saturn fiaskóját.

Rendszer: Dreamcast



Már piacon
Gyártó: Sega
Grafika: PowerVR
Processzor: 128 bites
Operációs rendszer: Windows CE
Húzónevek: *Sonic 2, Black and White, Half-Life*
Várható ár: kb. 65 000 Ft
+ Olcsó és már kapható
- Jó kezdés, erős visszaesés

A *Jet Set Radio* graffitirajzolásra buzdítja a játékosokat, ezért valószínűleg sok bírálója lesz.



Meddig fogja még szélirányban tartani Sonic a Sega süllyedni látszó hajóját?

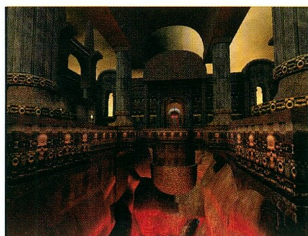
indrema™

Hát ez meg micsoda már megint? Csak nem egy Linux konzol? Na neeee... A nyílt forráskódú operációs rendszer talán egyszer majd a Microsoftot is megszoríthatja az OS-ek piacán, de hogy a Linux Boxnak nevezett termék képes lesz-e ugyanerre a következő generációs konzolok között, az már kétséges.

Az L600 – legalábbis papíron – egyenrangú partnere a Microsoft-féle X-Boxnak. Mindkét gépezetben villámgyors processzor ketyeg majd, a 64Mb RAM, a 8Gb-os lemezterület, a DVD-s lehetőségek és a széles sávú internetelérés pedig mindkettő esetében az „alapfelszerelés" része. Az L600 grafikai képességeiről az Indrema egyelőre még nem akart nyilatkozni, csupán annyit mondott, hogy „korszerű" lesz, és a grafikai alrendszert a PC-khez hasonlóan cserélni lehet. Ez elméletileg azt jelenti, hogy az L600 akár a következő generációs gépek következő generációját is megérheti.

A megjelenés idejére a tervek szerint harminc játék áll majd készenlétben, köztük az olyan megasikerek, mint a *Quake III Arena* és az *Unreal Tournament*. Egy tavalyi konzol esetén ez még nagy fegyvertény lenne, de egy jövőre megjelenő gépnél már nem olyan biztos...

Pozitív fejlemény, hogy a Linux Box a többi konzolgyártótól eltérő módon próbálja kialakítani a szoftvertámogatók körét. Alapesetben a játékhardver viszonylag olcsó, mivel a bevételek legnagyobb része a szoftvereken lévő licencjogokban realizálódik. A Linux azonban nyílt forráskódú, vagyis elméletileg minden valamirevaló programozópalánta fejlesztővé válhat. Ám hogy ez újító szándékkal íródott remekművek sorát avagy gyenge átiratokat hoz-e majd, egyelőre nem tudni.



Ha Linux alatt működik, az Indremán is fog. Szerencsére mind több játékot (pl. *Quake III*) írnak át a pingvines OS-re.

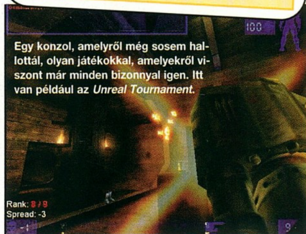
Rendszer: L600 Indrema Ents. System



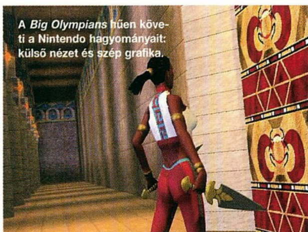
Várható megjelenés: 2001 tavasza
Gyártó: Indrema
Grafika: nVIDIA
Processzor: 600MHz AMD/Intel
Operációs rendszer: Linux
Húzónevek: *Unreal Tournament, Quake III*
Várható ár: kb. 110 000 Ft
+ Bárki fejleszthet rá
- Bárki fejleszthet rá



A *Descent 3* alighanem az L600 Indremán is sikert fog aratni.



Egy konzol, amelyről még sosem hallottál, olyan játékokkal, amelyekről viszont már minden bizonnyal igen. Itt van például az *Unreal Tournament*.


A *Big Olympians* hűen követi a Nintendo hagyományait: külső nézet és szép grafika.



Új konzol, új *Mario Kart*. A japán játékóriás szeretné újra átélni az SNES idejének dicsőséges napjait.

GAMECUBE

A Nintendo a megfontolt haladás híve: először a hordozható videojátékok között elévülhetetlen érdemeket szerző Game Boy utódját küldi harcba, majd miután jól beásták magukat, megindulhat a támadás a hagyományos konzolok piacának meghódítására.

A Game Boy Advance nem a paramétereivel hívja fel magára a figyelmet: számolási teljesítménye az eredeti PlayStationét sem éri el, és 3D-s képességei is igen korlátozottak, így legfeljebb 2D-s mászkálósokat vagy logikai játékokat játszhatunk majd vele. Erre viszont akár a buszon ülve is lehetőségünk lesz. Az Advance-nak fel van adva a lecke: a Game Boy 100 milliós eladott darabszámot ért el, így ez minden idők legnépszerűbb videojátéka.

A Gamecube-ról (korábbi nevén Dolphin) egyelőre nem sokat tudunk. A Nintendo elárult ugyan néhány adatot egy Japánban rendezett bemutatón, de jelenleg csupán annyi biztos, hogy DVD vagy cartridge helyett a Matsushita által fejlesztett 8 cm-es optikai lemezt fog használni. Az új termék kiváló paraméterekkel fog megörvendeztetni minket, de mivel csak a többiek után egy évvel jelenik meg, elképzelhető, hogy nem fog elég kiéhezett vásárlót találni. Az N64-gyel mellesleg ugyanezt történt – technikai értelemben jobb volt ugyan, mint a PlayStation, de túl későn dobták piacra.

Ami viszont a Nintendo mellett szól, az a játékfejlesztés, ehhez ugyanis vitathatatlanul ez a cég ért a legjobban. Márpedig sokan vannak, akik a *Super Mario* vagy a *Zelda* legújabb inkarnációjáért mindig hajlandók lesznek pénzt áldozni.

Rendszer: Gamecube



- Várható megjelenés: 2002
- Gyártó: Nintendo
- Grafika: Custom ArtX chip
- Processzor: IBM 'Gekko' 400MHz
- Operációs rendszer: Nem ismert
- Húzónevek: *Final Fantasy X, Mario Kart, Zelda*
- Várható ár: kb. 130 000 Ft
- \+ A Nintendo név garancia a jó játékokra
- \- Már megint elkéstek vele



A Gamecube rendhagyó külseje állítólag rendhagyó technológiai megoldásokat is takar.

A PC

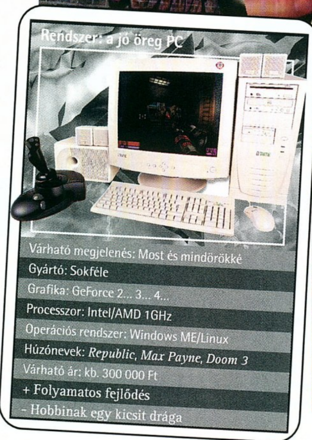
És mi van a PC-vel? Nem jobb-e, ha már most eladjuk kedvenc bézs dobozunkat, és elkezdünk spórolni az előzőek valamelyikére? Egy fenét! Mert történjen bármi is a játékok világában, egyvalami biztos: a PC-kben mindig is megtalálhatók lesznek a legújabb technológiai fejlesztések eredményei.

A konzolok paraméterei semmit sem változnak attól a ponttól kezdve, hogy az első néhány példány legördül a futószalagról. A bennük lévő hardver minden nappal egyre elavultabbá válik, míg végül néhány év múlva fel nem váltja őket a következő generáció.

Szeretett PC-nk azonban folyamatos fejlesztés alatt áll. Vegyél egy új grafikus kártyát, tegyél bele gyorsabb processzort vagy több RAM-ot, és máris magad mögött hagytad a konzolok kőbe vésett paramétereit. Az upgrade nem olcsó dolog, de kis lépésekben történő bővítés esetén egyszerre nem kell nagyon nagy összeget kiadni. Bár a konzolok következő generációja már nagyban kihasználja a 3D és az online játék lehetőségeit, ezek a PC-k világában már jó ideje nem jelentenek újdonságot. A technológia fejlődéséből rövid távon nem a holnap konzoljai, hanem a holnap PC-i fognak profitálni. Ne feledjük, hogy a számítógépek nem játékszerek, pontosabban nem csak azok. Talán ezért is szeretjük őket annyira. *PCF*



A konzolos surmók sosem emelkedhetnek *Max Payne*-i magaslatokba.


Rendszer: a jó öreg PC

Várható megjelenés: Most és mindörökké
Gyártó: Sokféle
Grafika: GeForce 2... 3... 4...
Processzor: Intel/AMD 1GHz
Operációs rendszer: Windows ME/Linux
Húzónevek: *Republic, Max Payne, Doom 3*
Várható ár: kb. 300 000 Ft
+ Folyamatos fejlődés
- Hobbinak egy kicsit drága



Addig nincs baj, amíg a *Republic*-hoz hasonló játékok jelennek meg.

PC Format A sokoldalú PC magazin

Játszótér

Bevezető

Most már legalább egy hónapja tart a suli – már akinek... Na jó, azok sem jártak jobban az ősszel, akik már „felnőttek", hiszen számukra a rendes évi szabadság és nyaralás végét jelenti. Egyszóval szinte semmi örömünk sincs mostanában, ahogy az idő mind hidegebbre, a buszjáratok pedig mind ritkábbra fordulnak. Az a legkevesebb, hogy legalább mi, az igazi barátaid szolgáljunk némi vigasszal. Így is teszünk!

A számítógépes játékok csodálatosak, ugye? Ők jelentik az egyik legnagyszerűbb szórakozást, és ameddig van itt szavam, megkapnak minden nekik járó tiszteletet. Találkozunk majd a játékok mai helyzetének néhány megkapó újdonságával. Találkozunk kritikákkal, amelyek ünneplik a legjobb PC-s játékokat, és amelyek lehúzzák a vacakokat. Találkozunk majd jól megszerkesztett, éles elméjű cikkekkel a szakma legjobbjaitól. Illetve találkozunk demókkal telepakolt CD-kkel is, amiket kipróbálhatsz a vásárlás előtt. S amíg én ebben az (egyébként elég kényelmes) forgószékben ülök, nem kételkedhetsz abban, hogy a PC Format az egyetlen magazin, amire szükséged lehet a játékok terén.

Kiklopfoltuk és panírozva, enyhén fűszeresen tálaljuk neked a Star Trek Voyager: Elite Force programot. Minden kis porcikáját átvizsgáltuk és nyugodt szívvel ajánljuk... Vagy nem? Rögvest megtudod. Utána belekóstoltunk a különös nevű és ennek megfelelően kissé különös játékmenetű Heavy Metal FAKK2-be is. Kés, villa, olló, fiatal lány kezébe nem való. Hát még a pallos és a pajzs! Mellesleg lenne egy kérdésünk: akarsz milliomos lenni? Aha, gondoltuk – hogy nem. Akkor nyugodtan ugord át a Who Wants To Be A Millionaire? című játékról készült leírásunkat. Különben még a végén nem vigyázol és meggazdagodsz – legalábbis játszásiból. Persze a játékok tesztje itt még közel sem ér véget!

Vélemények? Kérdések? Javaslatok? Küldjetek e-mailt címünkre, vagy csatlakozzatok fel a PC Format fórumára, ahol gyakran nagyképűsködöm a magam fontos igazát hajtva.

Térdelj le, helyezd ezt a két oldalt magad elé, tedd mindkét kezed az újságra és ismételgesd: „Könyörgöm, játékhírek szelleme, tárd fel a jövő eseményeit előttem!" És lőn, az ima meghallgattatik.

Achtung! Achtung!

Minden játékok atyjának hamarosan megérkezik a folytatása.

Mi a közös a Call to Power 2, a *Quake Team Arena* és a *Star Trek: Away Team* játékokban? Mindnyájuk megjelenik az Activision gondozásában az idén, mindegyik izgalmas PC-s fejlesztés, s alig várjuk, hogy játszhassunk velük. Illetve egyik sem olyan jó, mint a szintén Activision-féle újrafeldolgozás, a *Return to Castle Wolfenstein* című mesterdarab.

Az eredetileg 1991-ben megjelent *Wolfenstein* indította hódító útjára az első személyű lövöldözős játékokat, ami a 3D-s csaták, az abszurd hangulat és a jól megtervezett pályák elegyével segített létrehozni a *Doom*-ot és társait. Az eredeti csapat a pletykák szerint most a *Doom* harmadik részén dolgozik, de a *Quake III* módosított motorjára épülő *Wolfenstein* folytatás a tervek szerint már 2001 elején megjelenik.



A csatornákban való hadviselésre genetikai úton módosított apró őrök fogadnak.

„Az eredeti játék hangulatát akartuk elkapni, szem előtt tartva, hogy a játékosok ma már sokkal kifinomultabb játékokkal találkoznak – mondta a producer, Jonathan Knight. – Most is megvannak a régi rosszfiúk, a zombi nácik, de a pályák a mai technológia mellett a lehető legjobban kivitelezettek."

A hiteles német helyszíneken alapuló játékban egy amerikai ejtőernyős bőrébe bújhatunk, aki bennragadt a Harmadik Birodalom területén, és arra kényszerült, hogy egy szál magában elpusztítsa Hitler okkult hadosztályát. Az ellenség MI-je kimagasló, láthatod, amint a rohamosztagosok fedezéket keresnek, vagy felkapják a feléjük dobott gránátjaidat, hogy visszahajítsák. „Az első rész rajongói élvezni fogják – ígéri Knight –, ám ez egy korszerű akciójáték, amely új játékosokat is szerez magának."
www.idsoftware.com



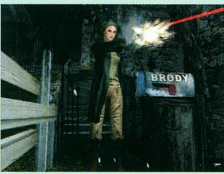
Még egy drótkötélpályás libegővel is beholtolhatsz a kastélyba. Már alig várjuk.

Hideglelés

Az erdő hátborzongató boszorkánya annyira megrémiszt bennünket, hogy remegünk, mint a kocsonya.

A *The Blair Witch Project* már nemcsak egy félelmetes horrorfilm, hanem egy számítógépes játék is. Pontosabban inkább három. A The Gathering of Developers egy háromrészes játéksorozat terveit fedte fel, amely a nagy felhajtással bemutatott film háttértörténetén alapszik, s a Haxan Films garantálta az amerikai fejlesztők számára, hogy hozzájussanak a szükséges folklórhoz. Bizarr módon, a három játék mindegyikét külön fejlesztő készíti a Gatheringen belül, jóllehet, mindhárom a *Nocturne* motorját használja.

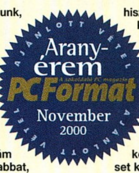
Az első játékon a Terminal Reality szorgoskodik (ők állnak a *Fly!* mögött is), s az alcíme *Rustin Parr*. Ennek egy interaktív előzetesét megtalálod a CD mellékletünkön. A következő hónapban megjelenő mű hagyományos kalandelemeket és egy egészséges adag akciót egyesít magában. Az azt nem sokkal követő második epizód útját a Human Head Studios egyengeti, s *Resident Evil* stílusú játékmenetet ígérnek. A címe valószínűleg *The Legend of Coffin Rock* lesz. Végül, a harmadikon – *The Elly Kedward Tale* címmel – a Ritual Entertainment szorgoskodik. Ők egy RPG stílusú őrületet szeretnének varázslatokra épített küzdelmekkel. Tartsd nyitva a szemed, és ne maradj el otthonról sokáig.
www.godgames.com/games/blair/



Remélhetőleg nem idióta, játszhatatlan kameraállásokból renderelik be a játékokat.

PC FORMAT méréstan

A *PC FORMAT*-nál az a célunk, hogy segítsünk dönteni a vásárlásnál. Ha egy játék nem jó, mi nem tagadjuk. Nem dicsérjük meg csak azért, hogy kedvezzünk a szoftvergyártónak. Csak befejezett játékokat értékelünk. Így lehetséges, hogy nem itt találod meg leghamarabb egy új játék leírását, ám itt olvashatod a legpontosabbat, hiszen csak azt a játékot értékeljük, ami valóban a boltokba került. 80 százaléknál magasabb pont már meglehetősen jó eredmény. 90 vagy annál több százalékot csak az a játék kap, amelyért az egész szerkesztőség rajong, és ha ez a progi egy spéci, feltuningolt gépet kíván, akkor valami igazán különlegeset kell nyújtania.



A Rage őszre belehúzott

Sisteregve törnek fel a liverpooli fejlesztők új játékai.

Bár az Incoming a könnyedebb kategóriába tartozott, mégis beleszerettünk. Benne volt az a fajta feszült akció, amitől az embernek előbb-utóbb vízhólyag nő az ujján, s ezt ráadásul csúcsminőségű grafikával támogatták meg. Ennek már majdnem két éve, ám a liverpooli Rage Software fejlesztői nem ültek közben tétlenül. Egy halom új, karácsonykor már a polcokra kerülő játékot hoztak össze, amelyek új grafikus motorokra és az *Incoming* sikerére épülnek.

Vegyük például a *Hostile Waters*-t, amely 2032-ben játszódik, s az *Incoming* stílusában vegyíti az akció és stratégiai elemeket. Az Óvilág főurainak ármánykodásait 20 különböző küldetésen keresztül kell megakadályoznia a modern sci-fi békefenntartóknak (ez lennél te). Te tervezed meg az egész csapat támadását egy 3D-s interfészen keresztül, majd bepattansz a „kiberkopterba", hogy saját kezedbe vedd a pusztítás irányítását.

Aztán ott van az *Off Road* is: egy autóverseny, amely a *Hostile Waters* motorján alapszik. Emellett az *E-Racer* nevű játékot is fejlesztik, melynek kulcseleme a többjátékosos, internetes verseny. Mégis talán a legizgalmasabb az *Incoming Forces* megjelenése. A történet az első rész után 20 évvel játszódik, s te vagy az „alien defence force" elit csapat vezetője, miközben az emberiség felfedezte az intergalaktikus űrutazás titkát. A brutális földiek igyekszenek felkutatni és elpusztítani minden ellenséges planétát, különösen négy idegen világot egy távoli, kis galaxisban. A feladatod, hogy mindenáron megvédd ezeket a bolygókat. A játék során kutathatod, fejlesztheted és irányíthatod az eszközeidet, a rombolóktól a vadászokon át a tankokig és támadó robotokig.
www.rage.co.uk


A verdánk új, dögös dísztárcsái nem sokáig tartottak a Rage hazai, liverpooli pályáján...

Bűnös város

Emlékezz vissza a *Blade Runner* ravaszul megvilágított, villogó, neonszerű látványvilágára, és jó kapaszkodót kaphatsz, hogy milyen lesz a *Crime Cities*. A Techland nevű lengyel fejlesztői gárda a nagyfiúk közé szándékozik berobbanni a hamarosan megjelenő 3D-s akciószimulátorával, miután a terjesztésről nemrég megállapodtak az Eonnal.

A játék futurisztikus világában a törvényt a bűn és terror uralma váltotta föl. Te egy zsoldost játszol, aki a légpárnás hajójával lép be a bűnözőkkel zsúfolt 3D-s világba. Talán nem túl eredeti az ötlet, de a korai változat egy akciódús, rámenős lövöldözős játéknak tűnt, a *G-Police* felhangjaival.

Amint az megszokott, a küldetések teljesítésével kereshetsz pénzt, amiből fejlesztheted a hajódat, illetve bónusz fegyvereket is megkaparinthatsz. Óriási épületek emelkednek ki a ködből, amelyek rengeteg helyet adnak, hogy túljárj az ellenség eszén. A Techland és az Eon egy valós idejű stratégiai játékon is együtt dolgozik, amely a *Mission: Humanity* címet viseli.
www.eon-digital.com

A tabellák szerelmeseinek

Minden évben a listák élére kerül. Ne állj ellen az ellenállhatatlannak...

Azt mondják, megjósolhatod, mi fog történni a focibajnokságban, ha karácsony után megnézed a ponttáblázatot. Mi úgy véljük, hogy a mi táblázatunk élén a *Championship Manager: Season 00/01* lesz, amely novemberben jelenik meg. A díjnyertes sorozat ezzel a frissítéssel folytatódik, amely rengeteg újdonságot tartalmaz. Egyidejűleg 26 bajnokságot képes kezelni, amelyből tíz a korábbi változatokban még nem szerepelt. Tartalmazza továbbá a fő nemzetközi ligákat, plusz a B csapatok játékait, és az olimpiai játékok versenyeit. Az új PR opcióban a csapatodról a médiában megjelent híreket olvashatod, illetve reagálhatsz is rájuk, sőt kérheted az FA-tól a meccsek elhalasztását, vagy bepanaszolhatod náluk a bírót is. És ha már mindent megnyertél, próbálj ki egy valódi kihívást – véletlenszerűen kitalált játékosokkal is megpróbálhatsz játszani.
www.sportsinteractive.co.uk



Akár huszonhat különböző nemzet bajnokságának állását is vizsgálgathatod.

Váróterem

Látlelet

Tippek és Taktikák

Severance

A játék, amit korábban *Blade*-nek hívtak, hamarosan megérkezik a PC képernyőjére. Vajon csak a moziban hasított, vagy itt is penge lesz?


Az összecsapások eléggé leamortizálják a helyszínt, de bármelyik szerteszét heverő vackot felkaphatjuk és fegyverként használhatjuk. Igen, még azt a fejet is.

Megjelenés 2000. November

A lényeg

Na szóval. Biztosan észrevettétek már, hogy a középkori karaktereket pusztán a számítógépes játékok statisztikái miatt találták ki. Bizonyíték kell? Rendben, akkor nézzük például a Barbárt. Kemény, mint a grafitszálas acél, de olyan ostoba, mint egy szellemi fogyatékos tarajos gőte. Folytassuk? Talán feltűnt, hogy nincsenek olyan opciók, amikkel a durva erőszaknak az elpusztíthatatlansági ellenálló szereplőket lehet előállítani. A középkorban nemigen rohangáltak Supermanek.

A körítés

Hogy mindennek mi köze van a *Severance*-hez? Ha eddig még nem derült volna ki egyértelműen, középkori üsd-agyon-őket-bunkósbottal következik, négy különböző karaktertípus (Törpe, Valkűr, Lovag, Barbár), és számos meglehetősen éles és félelmetes kézifegyver közreműködésével. Igen, a hősök az unalomig elcsépelt klisék szerint épülnek fel, de csak nyugi – az eredetiség hiányáért bőven kárpótol a megvalósítás leleményessége. Alapvetően kastélyokon, kazamatákon és hasonló helyszíneken kell áttrappolni arcade stílusban. A feladat a szembejövők lemészárlása és minden elpusztítása, az idegesítő goblinoktól kezdve a pályák végén várakozó főnökökig, akik akkorák és annyira fel vannak fegyverkezve, hogy még a föld is megremeg a lépteik alatt. A játéknak természetesen vannak RPG elemei, továbbá jó feladatmegoldó képességre is szükségünk lesz. A dolgok általános állása és az általunk látott verzió alapján a rejtvények megoldása ígérkezik a program legélvezetesebb részének. Persze csak a közelharc után.

A *Severance*-ben több fegyver van, mint ahány majom Gibraltár szikláin rohangál. Természetesen nemcsak éles és hegyes alkalmatosságokat, vagyis kardokat és szekercéket kapunk. Nem bizony. A legfantasztikusabb (noha nem a leghatékonyabb) harci eszköz nem más, mint néhai ellenfelünk egyik levágott végtagja. Igen, igen, igen. Beteges kuncogással vettük tudomásul, mi mindent kaphatunk fel fegyver gyanánt. Koponyák, karok, megcsonkított törzsek, kitépett hátgerincek, lábak, kardok, tőrök, fejszék, székek, asztalok, kövek – a lista szinte a végtelenségig folytatható.

A legfantasztikusabb harci eszköz nem más, mint néhai ellenfelünk egyik levágott végtagja.

A kulisszák mögött

A grafikai motor minősége azonban még a harc brutalitását is lekörözi. Márpedig, ha valami még annál is élvezetesebb, mint amikor egy nemrégiben elhalálozott őr levágott lábával verünk laposra egy rosszfiút – nos, annak tényleg jónak kell lennie. Először is, fizikai szempontból gyönyörű a dolog. Ha valamit nekivágunk a falnak, visszapattan, lezuhan a földre, és valószínűleg még gurul is egy kicsit. Édes. Ha egy fáklyával játsszuk el ugyanezt, a hatás megduplázódik, mivel a megvilágítási effektek is valós időben működnek. Ez azt jelenti, hogy a visszapattanás mellett a fáklya által keltett fény is követi a fényforrás mozgását, a valósághűen ábrázolt árnyékokkal együtt. Amíg nem látta az ember, nehéz elképzelni, de bízzatok bennünk – a *Severance* tényleg gyönyörű. Ráadásul úgy tűnik, a fényhatások és a fizikai viselkedés mellett a programozóknak sikerült tökéletesen kidolgozni a létfontosságú apróságokat.

A víz csodálatosan tükröződik, és ha belemászunk, fodrozódni kezd. Az árapály sem hiányzik, vagyis napszaktól függően változik a vízmagasság. Indiana Jones stílusú kalandjátékos elemekkel is találkozunk halálos csapdák formájában, amiket ki kell kerülnünk – a megvalósításuk egyébként lehengerlő. Ahogy az egész játéké is. Szóval imádjuk a *Severance*-et, pedig még el sem készült. Ha vérbő, okos és szépséges csetepatékra vágysz, ezt semmiképpen se hagyd ki. Megéri a várakozást. **PCF**

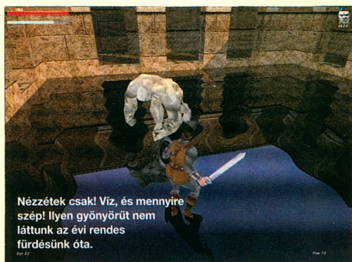
Fejlesztői akta

Ⓕ Rebel Act Studios
Ⓘ www.rebelact.com

Töredelmesen bevalljuk, hogy gőzünk sincs a Rebel Actről. A honlapjuk alapján Spanyolországból, a sangria és a bikaviadal hazájából származnak. A *Severance* lesz az első kiadványuk, de mivel már négy éve dolgoznak rajta, nem mondhatók tapasztalatlannak. Reméljük, azért a szereplők nem vonulnak el sziesztázni hatalmas „Olé!" kiáltások közepette, igaz?


Sombrero és kasztanyetta nélkül egyáltalán nem néznek ki spanyolnak.


A fáklyákat több dologra is felhasználhatjuk. A világításon kívül meggyújthatjuk velük a fából készült tárgyakat.


Nézzétek csak! Víz, és mennyire szép! Ilyen gyönyörűt nem láttunk az évi rendes fürdésünk óta.



Mivel az árnyékok is realisztikusak, nem meglepő, hogy hatalmas szörnyekkel csatázni a félhomályban izgalmasabb a karácsonyi ebédnél.


Bár ez a nézet nem igazán praktikus, jól mutatja a pályák félelmetes arányait. 18 van belőlük, és egyszerűen lehengerlőek.

Insane

Vagy 1NSANE, ha felírnánk a rendszámtáblára. Bár ez marhaság, úgyhogy inkább hagyjuk.

A szokványos versenyben mindössze az úton kell maradni, és már teljesítettük is a pályát. Ha azonban nincs út...


...kénytelenek vagyunk egyedül megkeresni. A káosz garantált, de a képernyő alján található egy halálosan hasznos nyíl, ami megmutatja, merre kell haladni.

Megjelenés 2000. December

A lényeg

Fantasztikus érzés volt, amikor elkezdtünk autóversenyes programokkal játszani. Az első fecskék, például a legendás *Pole Position*, hihetetlenül egyszerűek voltak – csak végig kellett menni a felismerhetően pályaszerű pályán. Később az *Outrun* többfelé ágazó útvonalaival kényeztetett el – ilyesmit addig még senki sem látott. Az idő múlásával a *Ridge Racer*, a *GT Club* és társaik egyre kijjebb és kijjebb tolták a határokat, egyre szebb és változatosabb versenypályákat kínálva.

Mindezt végiggondolva színtiszta őrültségnek tűnik, hogy az *Insane* szándékosan sutba vágja a betont és inkább a hegyeket, a sarat és az ezekhez hasonló, hajmeresztően változatos terepeket részesíti előnyben. Bár a járműveket elnézve ez egyáltalán nem meglepő.

A körítés

A lényeg az, hogy az *Insane* vonzereje szinte kizárólag a járműválasztékban rejlik.

Akár a négy kerék meghajtású szörnyetegeket, akár a brutális kisebb gépeket vagy a masszív kisteherautókat nézzük, a szimuláció annyira realisztikus, amennyire csak akarjuk. Például mindegyik kerék egyedi felfüggesztéssel rendelkezik. Ha ráhajtunk egy kőmezőre, az egész masina elkezd rázkódni. Ha azonban egy tízkerekű teherautóval tesszük ugyanezt, a végeredmény leginkább a lánctalpasok haladási módjára emlékeztet. Boszorkányos, különleges és minden ilyesmi.

> **Az *Insane* vonzereje szinte kizárólag a járműválasztékban rejlik – a szimuláció annyira realisztikus, amennyire csak akarjuk.**

A lánctalpak szerelmesei egyébként biztosan örülnek majd, ha eláruljuk, hogy a játékmódok választéka gazdagabb, mint a II. világháború tanktípusainak tárháza. Fantasztikus völgyekben száguldozhatunk féktelenül, köszönhetően a Jamboree-hoz hasonló kötetlen útvonalú, kerítésszaggatásra kihegyezett versenyszámoknak, a *Quake*-oholisták pedig még egy kis capture the flagbe is benevezhetnek. Ráadásul a helyi élővilág is változatos, bár szerintünk nem igazán lehet majd leemészárolni őket.

A kulisszák mögött

Az eddig megjelent autóversenyektől eltérően a fejlesztők igazán nagyot alkottak a muliplayerrel. Hihetetlenül penge, és elég sok autó és esemény vár ránk ahhoz, hogy érdemes legyen felmenni miatta a hálóra. A pályákból sohasem fogunk kifogyni. Számos előre kidolgozott helyszín mellett lehetőségünk van további játékterek véletlenszerű generálására – mindössze 8 milliárd kombináció létezik.

Az ígéretek szerint a jövőben az autók száma is nőni fog, letölthető módok formájában, és egy nem hivatalos pályaszerkesztő megjelenése is várható. Nem tudjuk, mennyire lesz könnyű belepiszkálni a kódba, de a fejlesztők elárulták, hogy nyitva hagytak néhány kiskaput a vállalkozó szellemű független programozóknak. Persze nem árulták el, pontosan hol is vannak ezek, de mi azért reménykedünk.

Insane: pattogós, viharvert és kőkemény. Pont mint Bryan Adams feje. Egy ugróasztalon. És hogy jobb-e a mostanában kapható autóversenyeknél, amik az útra és csak az útra koncentrálnak? Majd kiderül, de már most lefogadjuk, hogy iszonyúan szórakoztató lesz. Hurrá! PCF

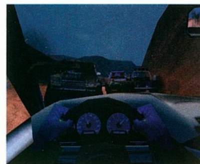

Ha túl sokszor ütközünk, a járgányunk gonosz fekete füstöt kezd eregetni. Különlegesen fájdalmas látvány – főleg, ha a kormány mögött ülünk.


A fényképek nem képesek megmutatni, milyen is valójában. Nézd meg élőben is, és rögtön kiderül, mire gondoltunk.

Fejlesztői akta

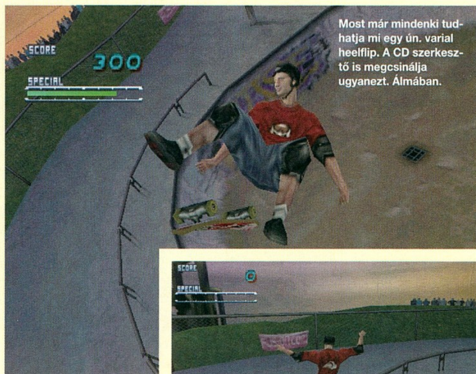
Ⓕ Invictus/Codemasters
ⓘ www.codemasters.com

A jó öreg Invictus igazán durva fazonok gyülekezete. Főleg, mivel a csapat napjaink kemény játékpiaci küzdelmeiben Magyarországról készül feltörni a siker, a dicsőség és a többi hasonlóan elhanyagolható és lényegtelen dolog csúcsára. Az intelligenciájukkal mindenesetre nincs baj, ugyanis az *Insane* egy olyan összetett fizikai engine-re épül, amit még jóval a program ötletének megszületése előtt dolgoztak ki.


A kocsiban a mutatók *tényleg működnek*! Ez azért izgalmas, nem?



Lényeges tény: a híresztelések szerint a Neversoft egy szörfös programon dolgozik, a *Silver Surfer*-en, ami a *Tony Hawk's* engine-jére épül. Izgatottan várjuk.



Most már mindenki tudhatja mi egy ún. varial heelflip. A CD szerkesztő is megcsinálja ugyanezt. Álmában.



A korláton csúszás kétségtelenül látványos, de ez a balfék eddig még egyetlen pontot sem szedett össze.

Tony Hawk's Pro Skater 2

E havi CD mellékletünkön és minden PlayStation tulajdonos szívébe zárva. Lássuk, miért muszáj felvenni a kívánságlistára.

Megjelenés 2000. November



Érdemes kipróbálni a demót. Végre megtudhatjuk, milyen érzés Tony Hawknak lenni. Fantasztikus.

A lényeg

Ez a program a hatalmas eladásokat produkáló – igaz, csak PlayStationre megjelent – *Tony Hawk's Skateboarding* folytatása. Nagyszerű játék volt, és most a legendás Tony Hawk és az Activision újra összeálltak, hogy elkészítsék az új verziót a hamarosan piacra kerülő PlayStation 2-re... és most már végre PC-re is. És tudjátok mit? A PC-s változat a jobb.

A körítés

Az első rész a tavalyi év egyik legnagyobb konzolos sikere volt, a folytatásban pedig még több trükk jelent kihívást a gördeszkások ranglistájának csúcsait ostromlóknak. Új, a valódi világból vett helyszíneken pöröghetünk és ollózhatunk, mindegyik terület tele van titkos részekkel, ráadásul még egy pályaszerkesztőt is kapunk. Ezzel az alapoktól építhetjük fel a saját, személyre szabott környezetünket, és telerakhatjuk valós időben használható rámpákkal, korlátokkal, akadályokkal és félcsövekkel.

A kulisszák mögött

Az Activision fejlesztőrészlege, a Neversoft sikeresen begyűjtötte a jogokat, így aztán egy 12 profi gördeszkásból álló álomcsapattal lepnek meg minket. Halvány gőzünk sincs arról, kik lehetnek ezek, de a deszkás haverjaink szerint mindnyáján vérprofik. A szereplők teljesen személyre szabhatóak, és a fejlesztőknek még ahhoz is sikerült engedélyt szerezniük, hogy a játékban az eredeti és közkedvelt ruhamárkák és felszerelések szerepelhessenek.

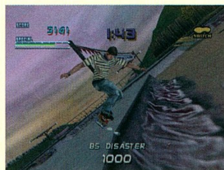
Az irányítást is ráncba szedték, és a finoman kidolgozott trükk/ugrás rendszer valósággal csábít arra, hogy minél több csúszást, pörgést, felugrást és egyéb faramuci módon elnevezett figurát próbáljunk ki. A feljavított fizikai engine teljesen valószerűvé teszi a körülöttünk zajló eseményeket. A Neversoft ezenkívül a hibák szemléltetési módszerére is joggal lehet büszke: az aktuális bénázásunkat kommentáló szöveg vérként csöpög elő a képernyő hátsó részéből. PCF

A finoman kidolgozott trükk/ugrás rendszer valósággal csábít arra, hogy minél több csúszást, pörgést, felugrást és egyéb faramuci módon elnevezett figurát próbáljunk ki.

Fejlesztői akta

Ⓕ Neversoft
Ⓘ www.neversoft.com

PC-s szemszögből nem sok mondanivalónk lenne róluk, de a PlayStation-fanatikusok tudják, hogy ezeket a fickókat csak dicsérni lehet. A Neversoft Entertainment az anyacéghez, az Activisionhöz tartozik, és jelenleg a régóta várt *Spider-Man* akciójátékon dolgozik. Ők követték el egyébként a *Tony Hawk's Pro Skater* PlayStationre írt első részét valamint az *Apocalypse* című művet is, ugyanerre a platformra. Az Activision hamarosan teljessé váló extrémsport-választékát a Neversoft dominálja, ugyanis a gördeszka mellett decemberre a BMX és a snowboard is átesik a 3D-s kezelésen.



Teljesen testre szabhatjuk a karakterünket, a bőre színétől kezdve egészen a pólóján látható logóig.



Látvány szempontjából a PC-s verzió jobban sikerült a PlayStation 2-re írtnál. Újabb bizonyíték a PC felsőbbrendűségére.



Ha a hagyományos pályákat már unjuk, tervezzünk sajátot. Utána viszont nem panaszkodhatunk, ha túl trükkösre sikerült.

Midtown Madness 2

A Microsoft legújabb autós programja a gyümölcslevek őrületébe kergeti a stábot.

Megjelenés 2000. November

A lényeg

Néha mi magunk is elgondolkodunk, milyen E-ben gazdag, agyoncukrozott üdítőitalokkal tömik magukat azok, akik reggelenként a hamisítatlan denevérvégterméknél is hajmeresztőbb küldeményekkel árasztják el a *PCF* levelesládáját. Annyival, hogy külön brigádot foglalkoztatunk, akiknek más dolguk sincs a napi termés átrostálásán kívül. Mindenesetre úgy tűnik, a seattle-i gályarabokon is nyomot hagytak a levegőtlen irodákban a Windows ME buherálásával töltött végtelen napok, ugyanis, ahogy egy üveg olcsó noname kólánál, a Microsoft legújabb agyament játékánál sem lehet pontosan megmondani, milyen titokzatos vegyi anyagok rontják el az összetevők egyébként friss gyümölcsízét. A *Midtown Madness 2* annyira őrült, hogy ez a szó még a címében is szerepel. Miután az első részben sikerült totális felfordulást okozni Chicagóban, azt reméltük, a Microsoft végre abbahagyja a kínzásunkat és ezután végre békében élhetünk. De nem! Ismét kezdődik a felfordulás, az aktuális célpont pedig San Francisco és London. Tucatnyi bekólázott, megzavarodott sofőr szabadul el a szmogban? Igazán rémületes kilátások, és csak örülni tudunk, hogy sok száz kilométerre táborozunk az előbb említett városoktól. Bár a budapesti közlekedés sem panaszkodhat.

Fejlesztői akta

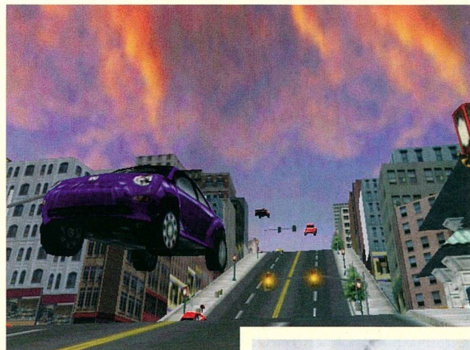
Ⓕ Microsoft/Angel Studios
Ⓘ www.angelstudios.com

Szóval az Angel Studios. Egyelőre még nem sok minden sarjadzott ki az ágyékukból, de ha azt nézzük, hogy az első próbálkozásuk a *Midtown Madness* volt és ezt hamarosan egy baseballjáték is követi, látszik, hogy lehetőségekben nincs hiány. Kiadásra vár még a *Smuggler's Race* autóverseny és néhány konzolos remekmű – a PlayStation 2-re készült *Midnight Club* és a *Resident Evil 2* átirata N64-re.

A körítés

A Microsoft fejlesztői rengeteg eseménynek lehettek szemtanúi az első rész megjelenése óta. Az olyan játékok, mint a *Crazy Taxi* – amely hihetetlen népszerűségnek örvend a játéktermek látogatói és a Sega Dreamcast tulajdonosok körében –, új dimenziókba helyezték az eszetlen városi autóversenyek műfaját – a helyszínek sokkal nagyobbak és részletgazdagabbak lettek, a vezetés pedig még eszelősebbé vált. Ha erre gondolunk, nem nehéz megérteni, miért törekedett a Microsoft a dolog arányainak növelésére. A települések sokkal kidolgozottabbak az első részhez képest. Ha például megyünk egy kört London belvárosában, az összes híres épülettel találkozunk: láthatjuk a Buckingham palotát, Nelson oszlopát, a Tower hidat és a Parlamentet, hogy csak néhányat említsünk. Mindegyiket körülautózhatjuk, rámpának használhatjuk vagy valamilyen más módon fordíthatjuk az előnyünkre.

A Microsoft célja alapvetően az első rész feljavítása volt – bár önmagában az is nagyszerű, hiányzik belőle az a bizonyos kis plusz. Jelen pillanatban még nem lehet pontosan tudni, milyen extrákkal és mesteri húzásokkal készülnek feldobni a játékot, de ha végigfutunk a kocsik listáján, határozottan látszik a választék bővülése.



Ne csodálkozzatok, hogy minden képen repülő autók láthatók. Úgy tűnik, a Microsoft marketingosztályán mindenki a fellegekben jár.

Tucatnyi bekólázott, megzavarodott sofőr szabadul el Londonban.



Ebből az autóból már most dől a füst. Ha földet ér, biztosan darabokra fog hullani.

A kulisszák mögött

Lehetőségünk volt kipróbálni a *Midtown Madness 2* egyik nagyon korai demó verzióját, és ennek alapján két dolgot állíthatunk biztosan. Az egyik az, hogy véresen nagy marhaság. Gyakorlásként például egy San Franciscó-i kaszkadőr, vagy ha éppen azt akarjuk, egy londoni taxisofőr bőrébe bújhatunk. Az utóbbi műsorszám meglepő módon nem a lassú vezetésről, az utasok átrázásáról, a folyamatos tülkölésről és a létező leghosszabb, legköltségesebb útvonalak kiválasztásával egybekötött kifosztásról szól. Ehelyett hidakról kell a folyóba ugrálni. Világos.

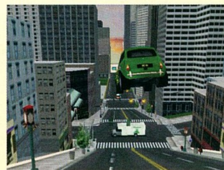
A mondanivalónk másik fele az, hogy az *MM2* nagyon ígéretesnek tűnik. Ha valakibe szorult egy cseppnyi agresszivitás, biztosan nagy örömmel gyomlálja ki a lámpákat, hagyja figyelmen kívül a közlekedési táblákat és ugrik le a hegytetőkről Steve McQueen stílusában. Tetszik a gondolat? Már csak néhány hónapot kell várni a mindent eldöntő értékelésre. PCF



A *Motocross Madness 2*-höz hasonlóan a *Midtown Madness 2*-ben is korlátozások nélkül fedezhetjük fel a környezetet.



Londonban például nem meglepő, hogy egy hagyományos dupla fedélzetes autóbusz vezetőülésébe is bepattanhatunk. Kicsit fura, de gyakorlatilag elpusztíthatatlan.



Pillanatokkal később a zöld kocsi telibe találta a fehér teherautó tetejét, egy elrepülő szilánk pedig megsebesített egy járókelőt.

Escape from Monkey Island


Bár vadonatúj a piros kalózgúnya, Guybrush igencsak meg fog izzadni, mire meggyőzi a képen látható jogászokat.

Kurt Russell is kötést viselt az egyik szemén a *Menekülés New Yorkból* című filmben. Ettől függetlenül valószínűleg nincs közeli rokonságban Guybrush Threepwooddal.

Megjelenés 2000. November

A lényeg

Azok, akik a '90-es évek elején hűséget esküdtek az ST-nek vagy az Amigának, minden bizonnyal imádják ezt a sorozatot. Az első két, fantasztikusan kitalált és nagyszerűen kivitelezett rész messze kiemelkedett a korabeli mutass-rá-és-klikkelj kalandjátékok mezőnyéből. Bár a gép igencsak kínlódott tőle, ez senkit sem érdekelt. A *Monkey Island* és az *Indiana Jones* széria, valamint a folytatás nélküli *Loom* és a *Sam 'n' Max Hit the Road* kényen bebetonozta a LucasArtsot a műfaj vezető pozíciójába. Bár később leszálló ágba kerültek, a *Curse of Monkey Island*-del és a bámulatosan briliáns *Grim Fandango*-val hamarosan addig sohasem látott magasságba szárnyaltak. Most pedig elérkezett a negyedik rész, az *Escape from Monkey Island* megjelenésének ideje.

A történet tovább folytatódik. Ismét találkozunk az első három epizódban megismert főhősökkel: Guybrush Threepwooddal, a reménybeli, de teljesen elfuserált szuperkalózzal, Elaine-nel, a kedvesével (akit végre feleségül vett), és az ördögi szellemkalózzal, LeChuckkal. A *Curse of Monkey Island* végénél kapcsolódunk be az események menetébe: Guybrush és Elaine jól megérdemelt pihenésük után visszatérnek a szigetre. Sajnos olyan sokáig voltak távol, hogy a szigetlakók halottnak nyilvánították Elaine-t, nekiláttak lerombolni a palotáját és választásokat írtak ki a megüresedett kormányzói posztra. Az egyik esélyes jelölt egy bizonyos Charles L. Charles, aki igazából a jó öreg LeChuck gyengécske álruhában. Ismét ránk vár a feladat, hogy jóra fordítsuk a dolgokat.

A körítés

A *Monkey Island* első két – és részben a harmadik – epizódját készítő eredeti fejlesztőcsapat tagjai közül szinte mindenki otthagyta a céget. Így aztán az aktuális folytatás elkészítése Michael Stemmle és Sean Clark ölébe hullott – ők követték el egyébként a fantasztikus *Sam 'n' Max*-et. Korábban is dolgoztak a *Monkey Island*-en, főleg a harmadik részen, de ez az első alkalom, amikor övék a teljes felelősség. Mivel azonban ez a *Monkey* 3D-s premierje és eddig csak a totálisan lehengerlő *Grim Fandango* választotta ezt az utat, a játék igazi csemegének ígérkezik.

Az új engine természetesen nem annyira új, tulajdonképpen a *Grim Fandango*-ban használt motor feljavított változatáról van szó. A történet sem teljesen ismeretlen. Számíthatunk a régi kedvencek megjelenésére, például Stanre (aki mostanra ingatlankereskedővé képezte magát), és Murrayre, a hihetetlenül irritáló koponyára. Ezenkívül tiszteletüket teszik még néhányan az első részből, köztük Carla, a kardvívómester és a figyelemre méltó Meathook, összes tetkójával együtt.

A kulisszák mögött

Eddig minden rendben. Jöhet a sokk. Bár a *Monkey Island* még mindig mutass-rá-és-klikkelj típusú kalandjátéknak számít, teljesen már nem az. Az örökölt engine egyik mellékhatása miatt mostantól nem az egérrel mozgatjuk Guybrusht. Hanem a kurzorbillentyűkkel. Fujjj! A rendszer tagadhatatlanul működik, de drasztikus váltást jelent az eddigi módszerhez képest és az igazat megvallva, nekünk egy kissé gyanús. Még a végén akciójelenetekben látjuk viszont rettenthetetlen hősünket. Vajon képesek lesznek tönkretenni a sorozat egyedülálló hangulatát nyomorult kardpárbajokkal?

Nem. Minden oké. Pengeváltások helyett inkább a megszokott szópárbajokba bonyolódunk és sértéseket vágunk az ellenfelek fejéhez. Mivel pedig a történet egyik része a Végső Sértés körül bonyolódik, melegen ajánljuk a LucasArts embereinek, hogy ne változtassanak semmit, különben velünk gyűlik meg a bajuk. Grrr. Hm, mivel a jelek szerint mindjárt elosonunk a telefonhoz megbizonyosodni arról, hogy a *Monkey Island 4* a lehető legjobb lesz, valószínűleg hamarosan nekiállunk az értékelés megírásának is. Izgalmasan hangzik? Szerintünk nagyon. PCF

Fejlesztői akta

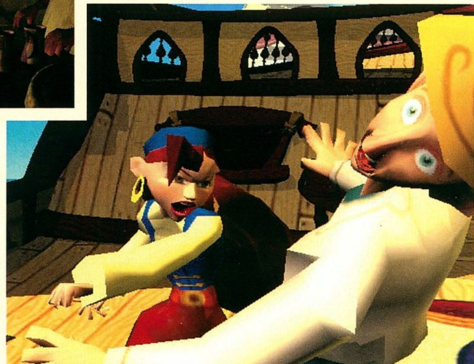
Ⓕ LucasArts/Activision
Ⓘ www.lucasarts.com

Vajon mitől annyira profi a LucasArts, hogy már a negyedik *Monkey Island* epizódot készíti? A válasz a következő: *Zak McCracken and the Alien Mindbenders, Maniac Mansion, Day of the Tentacle, Indiana Jones* (háromszor), *The Dig, Sam 'n' Max, Loom, Monkey Islands 1, 2* és *3, Grim Fandango*... Folytassuk? Semmi szükség rá. A LucasArts egyszerűen jó kalandjátékokban.



„Grogot ide, fogadós!" – végre egy kis változatosság a rovatvezető folyamatos, munka közben hallatott „Főúr, egy sör rendel!" kiáltásai után.


Planet Threepwood, mi? Ha nem ismernénk közelről, azt mondanánk, hogy a jó öreg Threepwood kissé sztallónésra vette a figurát.


Elaine éppen képen törli Guybrusht. Már megint. Az ehhez hasonló erőszakos jelenetek elég gyakran ismétlődnek a *Monkey Island* sorozatban. Kész csoda, hogy ezek ketten a végén mégis összeházasodtak.

Sanity: Aiken's Artifact

Megjelenés 2000. Szeptember

A japánok újabb mutass-rá-és-klikkelj rejtvényparádéra készülnek? Sajnos nem. Be kell érnünk Ice T-vel.

A lényeg

Nos, egy mutass-rá-és-klikkelj típusú kalandjátékról van szó, őrült történettel és mély mondanivalóval a bensőnkben lakozó gonoszról. Nagyszerű.

A körítés

Miért izgalmas ennyire? Mert erős a története és tele van akcióval. Az eszelős sci-fi eseményeinek középpontjában jelen



Rossz ómen, ha Cain szeméből, orrából és más testnyílásából fénysugarak áradnak...

esetben a pszichikai erők állnak. A sztori szerint harminc évvel ezelőtt szuperokos tudósok egy csoportja fantasztikus találmányt dolgozott ki, amivel maximumra lehet felnyomni az emberi agy teljesítményét. A szerkentyű használói – a Psionics néven ismert rémületes társulat – képesek erőteljes energiakisüléseket okozni pusztán a mentális erejükkel.

Eddig minden szép, de sajnos az ördög mindenből megköveteli a maga részét. Mivel az új pszichikai erők mindent maguk alá gyűrnek, a használóik gyakran becsavarodnak és ettől aztán gonosszá válnak. Nathaniel Caine ügynök bőrébe bújva ránk vár a feladat, hogy elbánjunk az elkanászodott pszichoetikusokkal. A bökkenő csak az, hogy Caine is közéjük tartozik, így aztán a saját őrületével is meg kell küzdenie a többieké mellett.

A kulisszák mögött

Ice-T az elmúlt évek során figyelemre méltó hírnévre tett szert a rap és



A játékban szereplő erők kitűnő apropót szolgáltattak a speciális effektusokra.

a hardcore metál iránti önzetlen odaadásával. Komoly vitákat robbantott ki az olyan kellemes dalocskákkal, mint a *Cop Killer*, amiben arra biztatta a gyerekeket, hogy szorítsanak konyhakést a rendőrök torkának. Kicsit azért furcsa, hogy 10 év elmúltával a hangját kölcsönzi a *Sanity: Aiken's Artifact* jövőbeli zsarujának, nem? Ráadásul készségesen. Úgy tűnik, ahogy öregszik, kezd lecsillapodni: a filmszerepek mind frissen megtalált belső békéjéről árulkodnak. **PCF**

Fejlesztői akta

Ⓕ Fox Interactive
Ⓘ www.sanitygame.com

A *Sanity*-t a Monolith készítette, az a csapat, akik a *Claw* és a *Get Medieval* című őrültségeket is ránk szabadították. Szerencséjükre ez a példány sokkal jobban sikerült az előbb említett kettőnél. Sőt, mivel olyan szeretnivaló dolgokat is elkövettek, mint a *Shogo: Mobile Armor Division*, reményeink szerint ez a játék egészen jó lesz. Ti mit gondoltok?



Később sokkal pusztítóbb és erősebb pszichikai képességekre is szert teszünk.

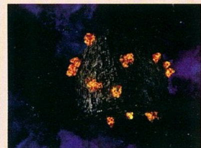
Mindjárt az első missionben kiderül, hogy az ellenállásnak semmi értelme. Gond azonban egy szál se, hiszen Borg általi „halálunk" csupán hologramok morbid játéka. Kezdésnek nem rossz…

Star Trek Voyager: Elite Force

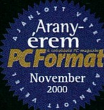
Miért van az, hogy a *Star*-ral kezdődő sorozatok akkora sikert aratnak? *Starsky és Hutch, Star Wars, Star Trek...*

A sztori

A Voyager, a Federation zászlóshajója eltéved a Delta Quadrantban, de úgy, hogy teljes sebességgel (bocsánat, maximális warppal) 70 évig tartana hazajutnia. A legénység végül harcba bocsátkozik egy furcsa külsejű űrhajóval, mire hirtelen az űr egyik elhagyatott pontján, a Forge-ban találja magát, amely egyfajta temetőként szolgál az űrhajók számára. Hogyan szabaduljanak ki innét? A kérdés megválaszolása a rettegett Elite Force kötelékébe tartozó játékos feladata.



A tévésorozatban csatajeleneteket is láthatunk, csakúgy, mint a játékban.



Ha belegondolunk, hogy jelenleg kb. 10 ezer *Star Trek* játék fejlesztése van folyamatban, és már most is több millió feldolgozás kapható, elég kevés esély van arra, hogy az *Elite Force* legyen minden idők legjobb „trekes" játéka. Az *Elite Force*-nak mégis sikerült ez a bravúr, ráadásul úgy, hogy hagyományos belső nézetű lövöldözősként is megállja a helyét. A legújabb *Star Trek* program a televíziós sorozat sikerének oldalvizén utazva próbálja eladni magát, pedig a Paramount licencet lefejtve sem lenne oka a szégyenkezésre. Az *Elite Force* a saját tollaival ékeskedik, és nem a legendás sorozat által felhalmozott bizalmi tőkéből kíván megélni.

Az *Elite Force* nem a legendás sorozat által felhalmozott bizalmi tőkéből kíván megélni.

A Raven büszke lehet magára azért, hogy a *Star Trek* márkanevet még fényesebbre suvickolta. Az *Elite Force* nem egyszerűen egy *Star Trek*-es FPS, hanem izgalmas lövöldözős, amelynek mellesleg a *Star Trek* ad keretet.

Jön Borg

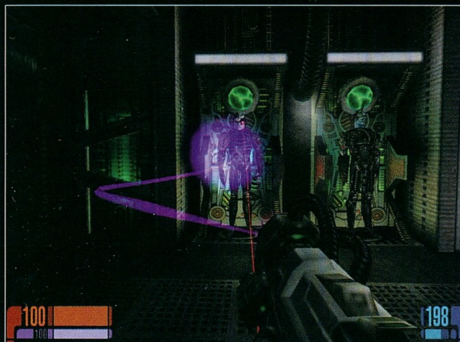
Ráadásul rendkívül szórakoztató is: a Borg megleckéztetése még sosem volt annyira élvezetes, mint most. Akcióban nincs hiány, és végre a *Star Trek* játékokra olyannyira jellemző diplomáciai vonalat is a tűréshatár alá tudták szorítani. Az *Elite Force* egyszerre őrzi meg a *Star Trek* márkanév humánus hagyományait és ügyel arra, hogy ne kasztrálja a játékot a harci jelenetek kigyomlálásával vagy sterilizálásával. A feladat nem lehetett könnyű, a Raven mégis jól oldotta meg. A sikerhez nagyban hozzájárult a Hazard Team játékba állítása (ők a címben szereplő Elite Force): amikor erő alkalmazására van szükség, ezé az osztagé lesz a főszerep. Így Janeway, Chakotay és a többiek – akiket (a Seven of Nine kivételével) mindösz-



A Holomatch a *Quake* deathmatch *Star Trek*-es megfelelője. Mondanunk sem kell, hogy legalább annyira szórakoztató.



Minden fegyvernek kétféle tüzelési módja van: a phaser gun például mesterlövész puskává alakítható.



A *Star Trek*-univerzum tökéletes körülményeket teremt az ilyen *Quake III* stílusú különleges effektek alkalmazásához, és az *Elite Force* szépen le is üti a magas labdát.



Kisztihand, kisasszony. Mi járatban itt e sötét éjjelen? Mintha a volt barátja molesztálni készülne kiskegyedet. Ha megengedi, mi szívesen elejét vesszük a veszekedésnek.

„Hazard Team Holodeck 1-nek!"

Az *Elite Force* multiplayer része külön dicséretet érdemel. Ez a Holodecken játszódik – így történhet meg, hogy a színhelyek oda nem illőek is lehetnek, és hogy Neelixet százszor is megölthetjük anélkül, hogy folt esne a féltve őrzött *Star Trek*-mitológián.



Nincs jobb érzés annál, mint amikor jól kicseszhetünk a legénység legkevésbé szimpatikus tagjával.

A Holomatch a deathmatch megfelelője: phaserekkel vívják, és a vérre menő online összecsapások előtt botok ellen is kipróbálhatjuk a képességeinket. A Teamplayben egy csapat Starfleet tiszt élén kell elfoglalnunk például egy Borg Cube-ot – a Voyager legénységét a társaink keltik életre, míg a gonosz kiborgokat a számítógép irányítja.

A pályák jól megszerkesztettek: hatalmas nyitott terek ugyanúgy vannak, mint szűk folyosók. Mivel némelyik fegyver másodlagos tüzelése késleltetett hatású, könnyedén csalhatjuk csapdába az ellenfeleinket. A Holomatch egykettőre a *PC Format* LAN-jának legnépszerűbb játékává vált.



Jóllehet a *Star Trek*-mítoszba nem fér bele az öncélú erőszak, a Holodeck remek alkalmat ad arra, hogy kibújjunk a kötöttségek alól.

sze három hang szólaltat meg – nyugodtan moralizálhatnak a helyzetről, miközben a játékos elvégezheti a piszkos munkát. Piszkos munka pedig van bőven.

Trek trükkök

De kezdjük az elején. A nonstop akción kívül az *Elite Force*-ot főként a következetesen végigvitt történet emeli az átlagos *Star Trek* franchise-ok fölé, és emeli a saját érdemeik alapján kiemelkedő játékok sorába. Az *Elite Force* nem *Deus Ex*, tehát a sztorit nem mi irányítjuk, legfeljebb vízcseppek vagyunk a méltóságteljesen hömpölygő történetben. A játék inkább a *Half-Life* nyomdokait követi, vagyis mi követjük a sztorit, nem a sztori követ minket. A *Half-Life* megkomponáltságát vagy a *Deus Ex* lebilincselő sodrását talán nem fogjuk érezni, de az élmény itt sem marad el. A missiönökben a Hazard Team más tagjai is csatlakozhatnak hozzánk, és bár parancsokat (à la *Half-Life*) nem adhatunk nekik, beszélnek, reagálnak és a tűzharcokba is bekapcsolódhatnak. Amit csinálnak, pontos forgatókönyv szerint csinálják, de az esetlegesség illúziója megmarad, és ha valamelyikük elalszik az Úrban – vagy elrabolják, hogy azután a Borg oldalán harcoljon –, egy pillanatra akár el is érzékenyülhetünk a veszteség miatt. Sokat segít az is, hogy a küldetések között szabadon mászkálhatunk a Voyagerben, és beszélgethetünk a legénység tagjaival. A Holodecken még új fegyvereket is kipróbálhatunk, és holoellenfeleinket jópofán képtelen díszletek (pl. Vadnyugat) között taníthatjuk móresre.



Szégyen ide, blama oda, a koktélpartira mindenki ugyanabban a Jean Paul Gautier összeállításban érkezett.

Szabadon mászkálhatunk a Voyagerben, és beszélgethetünk a legénység tagjaival.

Lopott kakaó

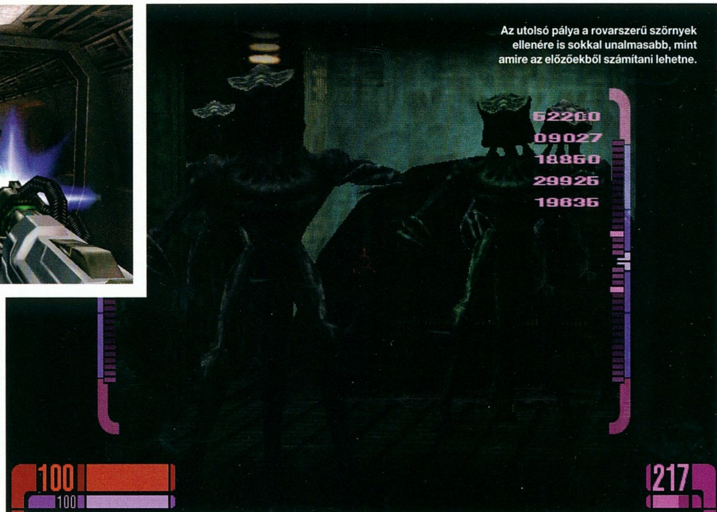
A játék során állandóan azt az érzést plántálják belénk, hogy egy nagy egész részei vagyunk. A csapatunk egyik alacsonyabb beosztású tagjaként megtudhatjuk, hogy társaink miként kommentálják a parancsnokság döntéseit, és a kudarcok következményeit nekünk is viselnünk kell. A szereplők időnként kommunikálnak is velünk. Közvetlen főnökünk



A Voyager belseje minden részletében egyedülállóan szépen kidolgozott, és rengeteg az interaktív berendezési tárgy.



Ennek a fegyvernek nincs vaktöltényes változata. Szomorú. De az élet megy tovább.



Az utolsó pálya a rovarszerű szörnyek ellenére is sokkal unalmasabb, mint amire az előzőekből számítani lehetne.



A hazard suit célzást könnyítő zoomot is tartalmaz, arra az esetre, ha nem tudjuk megközelíteni a célt. Vagy nem akarjuk.

▶ Tuvok elhárítótiszt: tőle kapjuk az utasításokat, és egy missionben az oldalán harcolunk, de ahogy cselekedeteink egyre inkább meghatározzák a legénység sorsát, a magasabb rangú tisztek kezdik elismerni a képességeinket és meghívnak a tanácskozásaikra. A Mess Hallban sétálva Chakotay-jel és Parisszal is összetalálkozhatunk, majd a következő pillanatban már Janeway-jel vitatkozunk azon, érdemes-e megelőző csapást mérni az ellenségre.

Holoellenfeleinket jópofán képtelen díszletek (pl. Vadnyugat) között taníthatjuk móresre.

A történet teljesen magával ragadó és szinte láncreakcióként löki magát előre, mintha csak maga a tévésorozat lenne – a különbség csak annyi, hogy az *Elite Force*-ban több az erőszak és a különleges effektus. A játék elején a Borg űrhajó megtámadása válsághelyzetet okoz a Voyageren: megreped a Warp Core és támadásba lendülnek a Scavengerek. A történet egy perc lazítást sem enged, és mivel a legénység többi tagja is részese az eseményeknek, mi is nagyszerűen bele tudjuk élni magunkat.

Leírhatatlanul látványos, ahogy a Voyager valamelyik pontján a biztonsági erők összecsapnak az állig felfegyverzett Klingonokkal, és ha mi is beavatkozunk, feledhetetlen izgalmakban lesz részünk. A történet feltartóztathatatlan logikával halad előre – a Voyager egy galaktikus roncstelepre kerül, megtámadják a Scavengerek, mire a Hazard Teamet elküldik üzemanyagért, amikor is váratlanul megjelenik a Borg, ellopja a kakaót, amire aztán egy expedíció küldése a válasz az egyik Cube belsejébe.



„Valószínűleg meg kell szabadulnunk a warp core-tól" – mondja egy hang. Ezt mintha már hallottuk volna valahol.

Kockavas

Apropó, Borg. A játék elejének látványos képsorai után a valóságban is megtámadhatunk egy Cube-ot, és amit ott tapasztalunk, az enyhén szólva is ijesztő. A Borg alkalmazkodni tud a fegyvereinkhez: ilyenkor a filmekből jól ismert zöld energiamező jelenik meg körülöttük, így nem árt, ha időnként fegyvert cserélünk vagy az I-Modot használjuk, amellyel szemben a Borgnak sincs ellenszere. Amíg nem bántjuk őket, békén hagynak, tehát ellenséges területen is tehetünk néhány óvatos lépést, de az egész bagázs ránk támad, amint tüzet nyitunk.

Ilyen hideg lenne, vagy te vagy a híres kék fejű rém?

Single player játékként az *Elite Force* több mint figyelemre méltó. A *Deus Ex* finomságait és szövevényességét hiába keressük benne, de azért itt is jó arányban sikerült összekeverni az épkézláb történetet az akciódús részekkel. Ha ehhez hozzávesszük a kitűnő érzékkel összeállított fegyverarzenált – kilenc harceszköz, mindegyikben második tüzelési móddal –, a szemet gyönyörködtető grafikát és a fantáziadús pályákat, mindjárt érthető, miért neveztük az *Elite Force*-ot minden idők legjobb *Star Trek* játékának. A multiplayer szintén nem rossz, még ha a *Quake III* (amely mellesleg az engine-jét kölcsönözte az *Elite Force*-nak) magasságába nem is emelkedik. Bár a fegyverek kissé talán túl nagy tűzerejűek a deathmatch-hez – bocsánat, a Holomatch-hez –, a többjátékosos módot mindenképp érdemes kipróbálni. Ha a Raven elkészül végre az ígért Assimilationnel – amelyben az egyik csapat a Borgot alakítja, és egymás harcosainak elrablására is lehetőség van –, az *Elite Force* lehet a közeljövő online meglepetéssikere.

Utálni való utalások

Nem lenne *PCF* a nevünk, ha a negatívu-



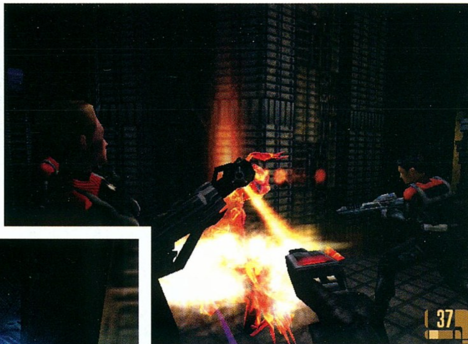
A piros ruha általában nem sok jót jelent a *Star Trek* filmekben. A ténykedésünk révén ez is megváltozhat.

Mission Possible

Miközben az *Elite Force* küldetései a műfaj legjobbjai közé tartoznak, és ember legyen a talpán, aki érzéketlen marad ennyi izgalom láttán, a rajongók bizonyára értékelni fogják, hogy a missionök közben szabadon sétálhatunk az űrhajón. Meglátogathatjuk a hajóhidat, a Sick Bay-t, a Transport Roomokat és a Mess Hallt, és még a Jeffries Tubeokon is végigmászhatunk, mielőtt hozzálátnánk a Warp Core repedésének befoltozásához. Minden elismerésünk. A tetejébe még a Holodecket is megnézhetjük, ahol új fegyvereket próbálhatunk ki.

A Voyager kisebb, mint a Galaxy hajóosztály járművei, de könnyebben irányítható, és újkorában 9,75 warpot is el lehetett érni vele. Erre jön a Federation, és elveszti.


Balra a páncél és az egészségi állapot kijelzője, jobbra pedig az ammo látható.


A társaink – pl. a Seven of Nine tagjai – kisegítenek a nehéz helyzetekben, bár a kegyelemlövést nekünk kell leadni.


A fegyverek nagy része komoly pusztítást visz véghez: a welding gun például rövidre zárja a robotok áramköreit.

mokról nem ejtenénk szót. Meglehetős empátiahiányról tanúskodik, hogy az *Elite Force* a tévésorozat alapos ismeretéből indul ki, így az összes utalást csak a legelvetemültebb *Star Trek*-rajongók fogják megérteni. A játék természetesnek veszi, hogy ismerjük a főszereplőket és tudjuk, milyen célok vezetik őket. A videobejátszások, a párbeszédek és a missionleírások egytől egyig olyanok, mintha a tévésorozatból léptek volna elő – ez jó hír a rajongóknak, de a beavatatlanok számára egy idő után idegesítő. Tudod például, mi az a Kobiashi Maru mission? Nem? Akkor Munroe zászlós kudarcát a játék elején nem fogod tudni hová tenni. Vagy megérteném, ha azt kérnék tőled, hogy vigyél át egy Jeffries Tube-ot a műszakiakhoz? Ez a belterjesség a rajongókat bizonyára a lelkük mélyén érinti meg, a többiek viszont nem értik, miért kell ennyire szőrözni.

Ahogy azt már korábban is említettük, ez nem a *Deus Ex*. Itt csupán apró fogaskerék vagyunk a történet gépezetében, és hiába szeretnénk, ha mostantól minden játék olyan lenne, mint az Ion Storm remeke, itt nem járhatjuk szabadon a magunk útját. A hangsúly a részvételen van (ami nem várt fejlemény – legalábbis a játék *Quake*-es gyökereihez képest), és gyakran lesz olyan érzésünk, mintha zsinóron rángatnának minket.

Nagy kár, hogy a végére elfáradtak a készítők, így az utolsó pálya lehangolóan unalmas lett – az *Elite Force* felépítése azonban olyan, hogy szinte belekényszeríti a játékost a program végigjátszásába. Minden egyes fordulat előrelendíti a történetet, és a végét már csak a grafika miatt is érdemes megnézni. Az apró hibák és a néha már koloncnak érzett, kivagyi öntetszelgés ellenére a Raven 3D-s lövöldözősének minden erénye megvan ahhoz, hogy a műfaj nagy klasszikusává váljék, úgy, hogy közben a sci-fi kalandjátékok rajongói között is híveket szerezzen magának. Az *Elite Force*, az első *Voyager* játék hatalmas meglepetés és az eddigi legjobb *Star Trek*-feldolgozás.

Nincs értelme az ellenállásnak: téged is „asszimilálni" fog. **PCF**

Az összes utalást csak a legelvetemültebb *Star Trek*-rajongók fogják megérteni.


A kerettörténet rengeteg lehetőséget adott az *Elite Force* fejlesztőinek arra, hogy változatossá tegyék a szörnykínálatot. A fegyverekre ugyanúgy nem lehet panasz.

Szupernova?



✓ A Borg pontosan olyan félelmetes, amilyennek az előzmények alapján gondoltuk. Ha nem bántjuk őket, ők sem bántanak, viszont félelmetes sebességgel tudnak alkalmazkodni a fegyvereinkhez.



✓ A játék története szorosan megírt forgatókönyvet követ, és úgy bontakozik ki, mintha a tévésorozat valamelyik epizódja lenne. Missionök közben szerencsére szabadon bóklászhatunk a hajó belsejében és beszélgethetünk a legénységgel.



✓ A missionök szerfölött fantáziadúsak. A Borg Cube megrohamozásától kezdve a Scavenger űrhajóba való észrevétlen behatolásig az *Elite Force*-ban mindenki megtalálja a játékstílusának megfelelő küldetést.



✗ Vannak azért hibák is. Egyes utalásokat csak azok érthetnek meg, akiknek már a tisztasági csomagjuk is *Star Trek*-es volt az oviban, néha nagyon zavaró a linearitás, és becsúszott néhány unalmas mission is (pl. a Dreadnought űrhajó).

Star Trek Voyager: Elite Force

Activision — (1) 223 2770
www.activision.com
Ha csak úgy: PII 266, 64Mb, 4Mb videokártya
Ha tényleg: PII 300, OpenGL videokártya

Napló

Half-Life	95%
Deus Ex	95%
Quake III Arena	94%
Elite Force	
Jedi Knight	91%

Pro és kontra

✓ Izgalmas történet
✓ Érdekes missionök
✓ Borg
✓ Rendkívül hangulatos
✗ Az utolsó mission sux

Vélemény

91 %

Csomagoljatok rovarirtót is, mert a bolygó tele van harapós, fullánkos dögökkel. És a szúnyogháló sem használ ellenük.

Heavy Metal FAKK2

Hihetetlenül pattogós fegyverek, szédítő környezet és egy újabb dögös Lara hasonmás. De vajon elég ennyi?

A sztori

A Campish Eighties fejlesztőcsapata a Julie nevet adta hősnőjének. Kérdés persze, sikerül-e a népszerűségben utolérnie Larát. Amíg ez kiderül, lássuk a történetet. Alapvetően tehát ismét egy bombázó kapja a főszerepet. A csaj 30 évvel ezelőtt kimenekítette népét egy intergalaktikus háborúból, és segített nekik egy új bolygó gyarmatosításában, ahol a víz megőrzi az emberek egészségét és késlelteti az öregedést. Így aztán mindenki hosszú és boldog életnek örvend. Egészen addig, amíg be nem csapódik néhány fénylő meteor, tele hatalmas rovarokkal, akik aztán felforgatják az addigi nyugalmat.


Borzasztó, amikor a bölcs öreg élelmiszer fejadagokról és háborúról mesél.

Ms. Lara Croftot rengeteg kritika érte az utóbbi években... általában jogosan. Nem veszi ki jól magát, ha egy kitűnően megformált, minőségi játékot lebutított, középszerű folytatások sora követ, még akkor sem, ha menet közben egyre karakteresebbé válik a hősnő mellkasának kialakítása. Mindenesetre bárki bármit mond, a *Tomb Raider* eredetije kétségtelenül tudott valamit. Sikeresen vegyítette a kalandok izgalmait a felfedezés örömével, és valósággal sokkolt minket a klasszikus perspektíva elsöprő hatásával.

A kérdés tehát adott: vajon miért (jaj, miért) nem képes a *Metal FAKK 2* hasonló módon kitolni a határokat?


Rengeteg gombot kell megnyomni, és fogantyúból is akad egy csomó.

Minden feltétel adott volt: kitűnő fejlesztőcsapat, vérprofi irányítási rendszer, és az isten szerelmére, a *Quake III* engine-je! Hát mi kellett volna még?

Például kezdetnek egy kis eredetiség. Ez az a pont, ahol az előbb emlegetett *Tomb Raider*-es párhuzam képbe kerül. A *FAKK 2* pontosan olyan, mint a *TR* modernebb kiadásban, amiben minden kötelező elem sziklaszilárdan a helyére került: felújított irányítási rendszer, (szinte tökéletesen) összevegyített harc és akrobatika, plusz egy feltűnően dús keblű hölgyemény. A probléma csak az, hogy mindezt már láttuk valahol...

Sziklamászás

Upsz. Az igazat megvallva szörnyű ilyet mondani, mivel a *FAKK 2* sok szempontból egyedülállónak számít. Ha elég jó gépen futtatjuk, minőségi 3D-s kártyával, egyszerűen lenyűgöző. Ráadásul egy pillanatig sem köntörfalaznak benne – az elején van egy cut-scene, amiben Julie és egy telepes ácsorognak egy sziklaperemen. Némi dumálás következik, aztán neki is láthatunk a felderítésnek. Az ember természetesen kihajol a mélység fölé, megnézni, mi újság lent, és ekkor elétárul élete legszebb tájképe. Kilométerekkel lejjebb egy csodálatos részletgazdagsággal ábrázolt folyó kanyarog, megfelelő aljnövényzettel és faunával körbevéve. Elképesztően messzire ellátni – szó szerint több ezer méterre. Ennyire szédítő térábrázolással számítógépes játékban még sohasem találkoztunk.

Az ilyen dolgoktól szokott elállni a lélegzetünk, és ha a lélegzetünk ilyesmiket művel, na akkor dőlünk hátra elégedetten. Ráadásul korántsem egyedi esetről van szó – ennél bámulatosabb környezetet eddig még nem igazán láttunk. Való-

Valóságos csemege a szemnek, és valószínűleg a *Quake III* engine-jének eddigi legjobb átdolgozása.

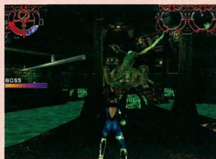


Bármilyen kicsi vagy nagy az ellenfél, a robbanás hatása sohasem marad el.

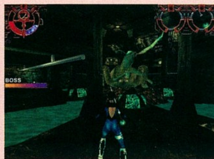
Metál vagy vegetál?



✓ Harcolni jó! Főleg, ha olyan hardver áll a rendelkezésünkre, mint amit Julie présel be reggelenként testhezálló bricseszébe. Jó látni, hogy régi vágású fegyverekkel is tökéletes eredményt érhetünk el, ráadásul a kardválaszték igencsak széles.



✓ A *FAKK 2*-ben a hagyományok szerint megformált földönkívüliekkel kerülünk szembe, a főnökök ábrázolása pedig szinte tökéletes. Nézzünk például egy igazán kemény ellenfelet, az anyakirálynőt, akinek kinyírására külön stratégiát kell kidolgozni.



✗ Az igazság az, hogy a *FAKK 2* egy kicsit hajlamos a szaggatásra. Sejtettük, hogy a rendkívüli vizuális élvezetnek ára van, de hogy még a PII 450-es, Voodoo 3-mal és 164 Mb RAM-mal felszerelt tesztgépünk is kifogyjon néha a frame-ekből...



✗ Nem ezen áll vagy bukik a dolog, de... még nem találkoztunk ezeknél a röpködő bigyóknál idegesítőbb teremtményekkel. Kicsit táncikálnak körülöttünk, lecsapnak, eltűnnek, és aztán kezdik elölről. Ráadásul ördögien nehéz eltalálni őket.



A szereplők közti interakció a játék erősségei közé tartozik – mindig érdemes megállni egy kis csevegésre.

ságos csemege a szemnek, és valószínűleg a *Quake III* engine-jének eddigi legjobb átdolgozása.

A kolónia területén bóklászó hősnő irányításának kitapasztalása szintén izgalmas feladatot jelent. A kezelőfelületet példaként állíthatjuk a többi harmadik személyű kalandjáték elé – az FPS-ek hagyományos irányítási rendszerének legjobb elemeit alkalmazza az előttünk álló karakterre. Általában nyerő módszernek bizonyul a billentyűzetkiosztás újradefiniálása, de itt nincs rá szükség: minden a helyén van, még a klasszikus W, S, A, D kombináció is.

Könnyed kétkezes

Az igazi élvezetet azonban a harci rendszer jelenti. Amikor használatba veszünk egy fegyvert, mindig meg kell jelölnünk, hogy a bal vagy a jobb kezünkbe szeretnénk-e fogni – a kezeket a megfelelő egérgombok helyettesítik. Ez természetesen azt jelenti, hogy a másik kezünk szabad, tehát valami mást is felkaphatunk, ettől pedig hirtelen őrülten izgalmassá válik a fegyverkombinációk kérdése... Próbáljuk ki például az egyik kézben Uzi, másik kézben lángoló tűzkard összeállítást. Vagy a dupla Uzis formációt – úgy kopog, mint amikor lódarazsakat zárunk egy pléh kekszesdobozba. De a bal kézbe jöhet a plazmás nyílpuska is, a jobba meg egy pajzs. Kifogyhatatlan élvezetek forrása.



A kellemesen felépített grafika hihető és egyben gyönyörű környezetet teremt.



„Nem nagy a fenekem onnan nézve?" – „Nekem pont jó." Hmm...

Érdemes megjegyezni, hogy a *FAKK 2* erősen támaszkodik a hagyományos harci eszközökre. A kard/pajzs felállás általában célravezető, és számos összecsapáson átsegít. Később azonban egyre kellemesebb vágószerszámokkal kerülünk bensőséges viszonyba, a koronát pedig a borzalmas méretű harci szekerce teszi fel a dologra, amivel gyorsan és brutálisan apríthatjuk fel a főnöki osztálynál gyengébb ellenfelek többségét. Segít az is, hogy a fegyverek többségét kombinált támadásokra is használhatjuk – így sohasem válik unalmassá a rosszfiúk irtása, mivel hihetetlenül sokféleképpen végezhetünk velük.

Ha azonban azok közé tartozol, akik biztos távolból szeretnek lesújtani, megnyugodhatsz, mivel a *FAKK 2* a lövészet szerelmeseiről sem feledkezik meg. Félelmetes arzenált szedhetünk össze: a skála az egyszerű pisztolyoktól a különböző



A kamera csodálatos könnyedséggel mozog, kikerüli az akadályokat és mindig megmutatja azt, amit igazán fontos látni – például harc közben.

gránát- és rakétavetőkön át néhány igazán hatásos energiafegyverig terjed. A kiállításuk gyönyörű, és némelyik egészen látványos eredményt produkál. Ha van játék, ami meghálálja, ha komoly hangszórórendszerrel szereljük fel a gépünket, akkor az a *FAKK 2*. Húzd be a függönyt, oltsd le a lámpát, pörgesd fel a vinyót, és már jöhet is az Armageddon.

Szép, de buta?

Egyszóval kellemes a cucc. Éppen ezért ebben a pillanatban valószínűleg azon tűnődtök, vajon miért kezdtünk problémázni a cikk elején. Nos, felsoroltuk az összes pozitívumot, de a játékélmény végeredményben mégis csak közepes osztályzatot érdemel. Berobogunk a pályára, kicsit körülnézünk, ugrálunk egy keveset egyik peremről a másikra, és közben lemészároljuk az összes rosszfiút, akivel csak találkozunk. Félre ne értsétek: a *FAKK 2* minden másban fantasztikus, és tényleg egyike a valaha készült



Ugorj be a templomba egy rövid imára. Vagy luggasd ki a papot. Ha!

legszebb játékoknak. Viszont a *Deus Ex* és társai pontosan kijelölték a fejlődés útját, és ezzel megváltoztatták az elvárásainkat is, a tegnap bajnokai pedig már nem képesek megfelelni ezeknek. Tehát ha az ember nem akar feltétlenül valami igazán korszerűt látni, egész jól el lehet a *FAKK 2*-vel – a játék alapvetően egészen szeretetreméltó. Csak éppen ne várjuk, hogy a csinos pofikához komoly személyiség társuljon. **PCF**

Heavy Metal FAKK2
9 990 Ft

F Take 2 — T (1) 223 1500
I www.godgames.com

Ha csak úgy: P233, 64 Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PIII 500, 128 Mb, 3D gyorsító

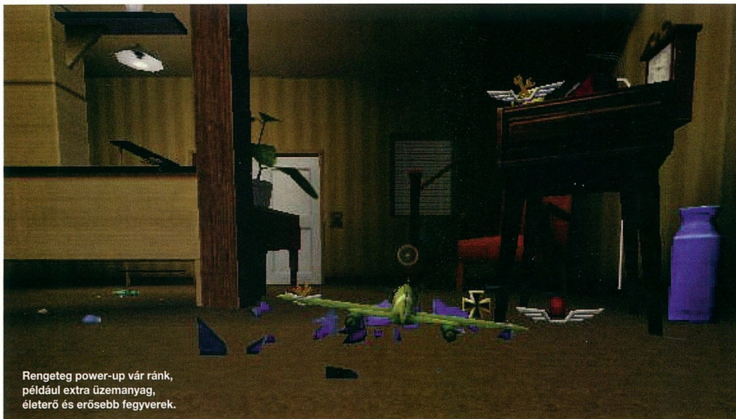
Napló	
Outwars	91%
Heretic 2	90%
FAKK2	
KISS: Psycho Circus	84%
TR: The Last Revelation	79%

Pro és kontra

- ✓ Dicsőséges grafika
- ✓ Fantasztikus irányítás
- ✓ Félelmetes fegyverek
- ✗ Középszerű játékmenet
- ✗ Nem túl hosszú

Vélemény

84%


Rengeteg power-up vár ránk, például extra üzemanyag, életerő és erősebb fegyverek.


Az ellenséges gépek vörös kondenzcsíkot húznak maguk után, ezért aztán könnyű megkülönböztetni őket a testvéreinktől.


A bombák gyorsan leamortizálják az ellenséges gyalogságot. Bár éppen rájuk is léphetnénk.

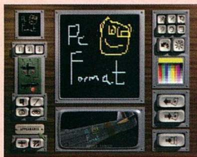
Airfix Dogfighter

Ha szeretsz apró, de tökéletesen élethű repülőgépmodellekkel szöszmötölni, jó helyen jársz. Bámulatos, ahogy a miniatürizált légierők összecsapnak az *Airfix Dogfighter*-ben.


A padlás az egyik legizgalmasabb helyszín, jó sok ellenséggel és akadállyal.

A sztori

A jelek szerint a házban kitört a II. világháború, és rengeteg szövetséges illetve birodalmi repülőgépmodell emelkedett a levegőbe, hogy kivívja a légi fölényt. Ideje kiválasztani valamelyik oldalt és felhúzni a repülős sapkát, mivel a 10 küldetést csak a kivételes képességű pilóták teljesíthetik sikeresen. Miután minden kihívást legyűrtünk, hátradőlhetünk a romok között, és kibonthatunk egy tubus modellragasztót...



Az Airfix Dogfighter a kis-bigyók-a-nagy-házban műfajba tartozik – ezt a játékfajtát a kitűnő *Micro Machines* sorozat tette népszerűvé. Nem sokkal később gyors népszerűségvesztés következett a nem igazán kiemelkedő *Army Men* széria jóvoltából, mely a jelek szerint a *Dogfighter* alapjául is szolgált. A háború díszletét egy ízléstelenül berendezett villa adja, tele vérszomjas műanyag harci gépezetekkel.

Kezdéskor el kell döntenünk, melyik fél oldalán lépünk hadba. Mindkét hadseregnél 10 küldetés vár ránk, és csak akkor léphetünk tovább, ha végeztünk az aktuális feladattal. Ha azonban egy már teljesített pályára szeretnénk visszatérni gyakorolni vagy titkos helyek után kutatni, nyugodtan megtehetjük, mivel a régebbi feladatok bármikor megismételhetők.

A programot a jelek szerint elsősorban gyerekeknek szánták, így aztán a várakozásoknak megfelelően a pehelysúlyú, arcade jellegű repülésszimuláció kerül az előtérbe. Az irányítási rendszer szerencsére totálisan egyszerű, tehát azonnal az események sűrűjébe vethetjük magunkat. A joystick irányain kívül csak a gyorsításra és néhány tűzgombra van szükség – nem kell vesződnünk olyan dolgokkal, mint a lebegés vagy a futómű. A felszálláshoz elég nekifutni és becélozni az eget, de miután felemelkedtünk, sokkal trükkösebbé válik a dolog. Az utunkba kerülő bútordarabok kerülgetésén kívül a földön és a levegőben járőröző ellenséges egységekkel is meg kell küzdenünk.


Fontos minden bónuszt kipasszírozni a széttörhető tárgyakból – tehát ideje becélozni a herendi vázát.

Cingár gyilkos

Fő fegyverünk a vékonyka, de biztatóan gyors tempóban tüzelő gépágyú. Az ellenfelek többségét ésszerűnek mondható lövésmennyiséggel intézi el, ezenkívül a ház bútorzatának átalakítására is felhasználható. Legprimitívebb formájában ez a törékeny tárgyak (például a vázák, poharak és hasonlók) megsemmisítését jelenti, amivel megszerezhetjük a beléjük rejtett bónuszokat, de az ajtók nyitására és csukására, az ablakok betörésére, sőt, még a villany le- és felkapcsolására is alkalmas. Kissé eről-

A háború díszletét egy ízléstelenül berendezett villa adja, tele vérszomjas műanyag harci gépezetekkel.

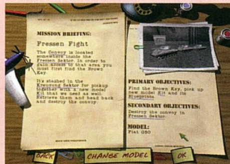
Műanyag élet



Az egyik jelenetben néhány fürdőkádban úszkáló tengeralattjárót kell likvidálni, ami már önmagában sem rossz. Ezután azonban bukórepülés következik egyenesen a lefolyóba, összeszedni a roncsok között maradt cuccokat. Koszos munka, de valakinek ezt is meg kell csinálni.



Noha nem ez a valaha készült legerőteljesebb pályatervező, az *Airfix Dogfighter* házszerkesztőjével kellemesen és könnyen hosszabbíthatjuk meg a program élettartamát. Bár az épület alakján nem változtathatunk, az egyszerű kezelőfelületnek köszönhetően oda rakjuk a bútorokat és a bónuszokat, ahova csak akarjuk.



Hát, a változatosság nem a program erős oldala, de ez nem is csoda – elvégre mennyire változatos egy átlagosan rumlis lakás? Örültünk volna néhány házon kívüli jelenetnek, továbbá pár küldetésnek, amiben a rosszfiúk kiirtásán és a terveik keresztülhúzásán kívül mást is lehet csinálni.



Az ellenfelek megtalálása kínszenvedés lehet, főleg ha a gépünk nem produkál kiemelkedő FPS értékeket. A színes kondenzcsíkok szerepeltetése jó próbálkozás, de elkelt volna valamilyen fejlettebb célkövetési rendszer, vagy például a *Perfect Dark* stílusában működő kiemelési módszer.

tetettnek tűnik, de legalább nem bonyolítja feleslegesen a dolgokat, ami önmagában is plusz.

Ha a gépágyút túlságosan könnyűnek találjuk, felturbózhatjuk a Tech zsetonok összegyűjtésével – ezek akkor jelennek meg, ha elpusztítunk bizonyos ellenfeleket vagy tárgyakat. Amikor összegyűjtünk 10-et a fegyverünk egy kicsit erősebbé válik, és ha sikerül néhány Tech szinttel feljebb jutni, érezhetően könnyebben szaggatjuk csavarokra a ránk támadó gépeket. Az egyetlen bökkenő az, hogy amikor új pályát kezdünk, a Tech készletünk nullára csökken, ezért gyakran kénytelenek vagyunk először felerősíteni a repülőt, mielőtt behatolnánk az ellenség területére. Ez rengeteg óvatos settenkedést jelent, ami egy idő után unalmassá válhat.

Egy rakéta a készletből

Mindezek mellett számos másodlagos fegyvert is felszedhetünk, növelendő a tűzerőnket – leginkább robbanó szerkezeteket, vagyis bombákat és rakétákat. Bár ezeket a háztartásban fellelhető cuccokból fabrikálták össze (a bomba például petárdákból és elemekből van összetákolva), ha elég sokszor eltaláljuk velük az aktuális ellenfelet, tökéletesen teszik a dolgukat.

Ahogy valószínűleg kitaláltátok, a légi párbaj kulcsszerepet játszik az *Airfix Dogfighter*-ben. A leglényegesebb az egészben az, hogy először mi vegyük észre a másikat. A házon átszáguldó gépek által hátrahagyott kondenzcsík ellenére (ezt az opciót ráadásul bármikor kikapcsolhatjuk), gyakran nagyon nehéz pontosan megmondani, hol is vannak. Ez részben a helyszínek bonyolultsága miatt van így, de egy kis segítség azért egyáltalán nem ártott volna. A célzóberendezés mindenesetre befogja az óvatlanokat, akik túl közel merészkednek, és ez némileg megkönnyíti a leszedésüket.

A probléma csak az, hogy minden egyes élvezetes jelenetre 10 iszonyúan idegesítő pillanat esik.

A választásunktól függ, kivel nézünk farkasszemet, de mindkét fél tömérdek bázissal és rengeteg tüzérségi, haditengerészeti és szárazföldi egységgel rendelkezik a létfontosságú repülők mellett. Az ellenfelek MI-je egész jó, ezért nagyon kell figyelni, ha életben akarunk maradni a csapatunk alapbázisául szolgáló szobán kívül. Különös módon, a mellettünk harcoló csapatok intelligenciája egyáltalán nem éri el ezt a szintet – az egyik pályán például kapunk egy segítőtársat, aki rendszerint még az ajtón sem képes épségben kitalálni.

Robbanó műanyag

Az *Airfix Dogfighter* küzdelmei nem különösebben kifinomultak, de nagyon gyakran adódnak nagyszerű pillanatok – legyen az egy különösen trükkös manőver, amivel átvágunk egy csomó veszélyesen elrendezett dobozon, vagy egy izgalmas pörgő-forgó üldözés rengeteg éppen csak elhibázott lövéssel és összevissza röpködő golyóval. A probléma az, hogy minden élvezetes jelenetre 10 iszonyúan idegesítő pillanat esik. Főképp a fallal való találkozás hatásáról van szó – az ütközések többségénél simán visszapattanunk és minimális károsodással ússzuk meg a találkozást. Elég bénán néz ki a dolog, de sokkal kevésbé idegesítő azoknál az eseteknél, amikor a gépünk a legkisebb koccanásra is a felrobbanás mellett dönt. Ilyenkor ugyanis az egész küldetést elölről kell kezdeni, amitől bizony kinyílik a bicska az ember zsebében.

A másik idegesítő mozzanatot az olyan bonyolultabb helyszínek jelentik, amik igyekeznek a lehető legjobban megizzasztani a PC-t. 400 MHz-es, 96 Mb RAM-mal és gyorsítókártyával felszerelt tesztgépünk gyakran vészesen lelassult menet közben – de hogy miért? Elvégre aligha beszélhetünk a *Freespace 2*-höz hasonló összetettségről.

Sajnos a játékban megjelenő ötletek túlnyomó többségével máshol már találkoztunk, és egyetlen olyan eredeti vagy hatásos elemet sem láttunk, ami kiemelné a középszerű programok sorából. Ráadásul a kétszer tíz küldetés sem mondható soknak, elvégre a lelkesebb pilóták néhány nap alatt mindegyiket végigjátszhatják.

Ha azonban valaki kedvet érez egy kis repkedésre, de nem akar az igazi repülőgép-szimulátorok összetettségével vesződni, az *Airfix Dogfighter*-rel az azonnali szórakozás új dimenzióiba léphet. De nem szabad túl komolyan venni, oké? PCF



Bizonyos pillanatokban a szabadba is kijutunk, és szemügyre vehetjük az angol, francia vagy német táj üde zöldjét. Csinos tehénlegelő.



A reflektorokkal kiszúrhatjuk a támadó bombázókat. Ki gondolta volna, hogy ennyi por gyűlik össze a sarokban?

Airfix Dogfighter

EON Digital Entertainment
www.dogfighter.net
Ha csak úgy: PII 300, 64Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII 400

Napló

Micro Machines V3	93%
Army Men	84%
Red Baron 3D	83%
Flying Heroes	73%
Airfix Dogfighter	

Pro és kontra

- ✓ Rengeteg robbanás
- ✓ Szép jelenetek
- ✗ Egy cseppet sem eredeti
- ✗ Idegesítő ütközésérzékelés
- ✗ Nincs túl sok küldetés

Vélemény

71%



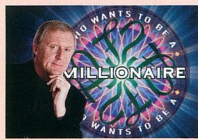


Who Wants To Be A Millionaire?

Estéről estére leülünk a tévé elé, hogy feltűnjön végre a kérdés, mi pedig artikulálatlan hangon ordítsuk a jónak gondolt választ a játékos felé. Mostantól ennek vége.

A sztori

A *Legyen Ön is Milliomos!* nálunk is sikeres, de az Egyesült Királyságban egyenesen minden idők legnézettebb kvízműsora lett. Egyáltalán nem meglepő hát, hogy PC-s játékot csináltak belőle. Azt nem tudjuk, hogy a műsor alapján készült film mikortól látható a mozikban, de már forgatják. Azt is rebesgetik, hogy a műsorvezetőt Robert Redford alakítja. Eredetileg Clint Eastwoodot kérték fel, de később elutasították, mivel kiderült, hogy lefeküdt Demi Moore-ral. Az is lehet persze, hogy az egészet csak kitaláltuk.



A brit tévés vetélkedőnek és a PC-s verziónak is Tarrant a házigazdája.

A Legyen Ön is milliomos! című televíziós vetélkedő minden országban elválaszthatatlanul összefonódik a műsor háziigazdájának személyével, ezért a műsorvezető megfelelő kiválasztása rendkívül kényes feladat. A házigazda szerepére nálunk Vágó Istvánt kérték fel, aki még a haját is hajlandó volt másképp fésültetni a nemes cél érdekében.

Akárhogy is nézzük, Vágó István jó választás volt. Képzeljük csak el, mi történne, ha mondjuk Havas Henrik ülne a megmagasított műsorvezetői székben. A „Gondolja csak nyugodtan végig" barátságos felszólítás helyett minden bizonnyal „Na, mi lesz már!"-ral biztatná a magukat merev kékké izguló játékosokat, az első kérdéseknél kiesők szerencsétlenkedéseit pedig gúnyos mosollyal nyugtázná. Látnánk az arcán, hogy arra gondol: hát ekkora barmot sem hordott még a föld a hátán, aki még azt se tudja, honnan ered a rotweiler.

Az ellenkező véglet Palik László lenne, aki már attól könnycseppet morzsolna szét a szeme szegletében, hogy a nézők mindegyike nem indulhat harcba a milliókért. Minden jó válasznál diadalittasan mutogatna ki a kamerába – amúgy olimpiásan –, rossz válasz esetén pedig bánatában deresre hümmögné a kérdéseket bemutató LCD-monitor aktív mátrix megjelenítőjét.

A műsor brit változatát Chris Tarrant vezeti, aki szerencsésen ötvözi a magára mesterkélt nyugalmat erőltető, hatmondatos repertoárjából nagy lelkesedéssel válogató házigazda és a versenyzők sikereért komolyan szorító, érző ember szerepét. A *Legyen Ön is Milliomos!* minden országban ugyanolyan díszletek között, azonos forgatókönyv szerint játszódik, így nem csoda, hogy az angol verzió sem tartogat sok meglepetést azok számára, akik az esetleges nyelvi nehézségek ellenére úgy döntenek, megveszik a vetélkedő PC-s változatát.

Amikor rosszul döntünk, Tarrant kedvesen elmondja, hogy mennyit nyerhettünk volna.

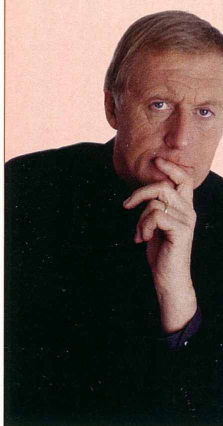


Diogenész hordóban lakott, és egyszer egy lámpással körbejárta Athént, becsületes embereket keresve. Hát nem jó fej?

Virtuális majális

Végtelenül egyszerű az egész. Előttünk a képernyő, rajta egy kérdés és négy lehetséges válasz. Ezekből kell kiválasztanunk azt, amelyiket helyesnek gondolunk. Ha meggondoljuk magunkat, van lehetőségünk a javításra – ennyi. Ha mind a 15 kérdésre jól válaszolunk, nyertünk egymillió (virtuális) fontot. Ha viszont rosszul döntünk, Tarrant elmondja, mennyit nyerhettünk volna, megkapunk egy kisebb (szintén virtuális) összeget, és kezdhetünk mindent elölről. Az eredetihez képest talán az az egyetlen lényeges különbség, hogy rossz válasz esetén kapunk még egy lehetőséget a javításra.

Ki akar tíz érdekességet megtudni a Who Wants To Be A Millionaire?-ről?



1. Bár Chris Tarrant minden alkalommal elmondja, hogy ő tényleg azt szeretné, ha mindenki megnyerné az egymillió fontot, az előző műsorában (*Lose a Million*) az volt a cél, hogy a játékosok rosszul válaszoljanak a feltett kérdésre. Ebben viszont csak ötezer fontot lehetett nyerni.

2. Bár India messze nem a világ leggazdagabb állama, a maximális nyereményösszeg így is 10 millió rúpia. Ez mindössze 63 millió forint, ami azért hatalmas vagyonnak számít, ha azt vesszük, hogy egy riksahúzó hetente kb. 6500 forintot keres.

3. Ha 10 millió rúpia soknak hangzik, mit mondjunk a törökökről? A török valuta átváltási árfolyamából adódóan egymillió font 956 966 395 800, vagyis kis híján egybillió török lírának felel meg. Ennyi pénzt szó szerint is csak talicskával lehet hazavinni.

4. Az orosz közönség a *Legyen Ön is Milliomos!* előtt még egyetlen ekkora pénznyereményt ígérő televíziós vetélkedőt sem láthatott. Mivel a lakosság jó részének még kenyérre is alig telik, a versenyzők hatalmas közutálatnak örvendenek. Ezért van az, hogy a közönség megkérdezésekor a helyszínen ülő nézők szándékosan rossz választ adnak.

5. A *Legyen Ön is Milliomos!* brit verziójának telefonos vonalát naponta 200 ezren hívják, így hatalmas szerencse kell ahhoz, hogy valaki bekerüljön a játékba.

6. Mégse gondold, hogy a brit játékosok helyzete a legreménytelenebb! Franciaországban, ahol nemrégiben kezdték el a vetélkedő sugárzását, a műsor forródrótja több mint 350 ezer hívást regisztrál naponta.

7. A világ 190 önálló állama közül 77-ben, vagyis több mint egyharmadukban látható a *Legyen Ön is Milliomos!*

8. Az amerikai változatban eddig hat játékosnak sikerült megütnie a főnyereményt.

9. A műsort minden országban ugyanolyan díszletek között veszik fel, sőt még a zene is ugyanaz.

10. Görögországban kísérletképpen megengedték, hogy a házastársak együtt szerepeljenek. Bár az ilyesmi nyilván nem kerül képernyőre, mégis valószínű, hogy a párok gyakran összevesznek a helyes válaszon.

Köszönet Chris Tarrant weboldalának (www.chris-tarrant.com), ahol egyéb érdekességeket is találunk.



Ha minden kérdésre jól válaszolunk, kiállítanak nekünk egy csekket egymillióról.



Itt még egyetlen fontot sem nyertünk, és valamilyen okból nem is vagyunk láthatók.



Ha ez az igazi játék lenne, ilyenkor megállna az ereinkben a vér. Ez itt az egymillió fontos kérdés. És fogalmunk sincs, mi a helyes válasz...

A *Who Wants To Be A Millionaire?* single player módja által nyújtott élmény elsősorban a játékkörülmények függvénye. Ha napközben ülünk le elé, valószínűleg elmosolyodunk a primitívségén, és legfeljebb annyit mondunk: igen, egy ilyen vetélkedőműsort ennél sokkal jobban aligha lehet PC-re átírni. Ha viszont csak az éjszaka közepén van lehetőségünk a játékra, a sötét szobában, ahol arcunkat csak a monitor fénye világítja meg, és az egyedüli zajt Tarrant kellemes hangja jelenti, egy csapásra az izgalmak kellős közepén fogjuk érezni magunkat. A szívünk gyorsabban kezd verni, az agyunk lázasan dolgozik, és bár egyetlen kérdésre sem fogjuk tudni a választ, vigasztalhat minket, hogy legalább realisztikus játékélményben volt részünk.



Íme a fődíj, egymillió font, vagyis 435 millió forint. Az „íme" talán egy kicsit túlzás.

A valószerűséget értelemszerűen egyjátékosos módban lehet a legélesebbre fenni, de egyetlen kvízprogram sem lenne az, ami, ha nem lenne benne multiplayer mód. Mivel az eredeti műsor a játékos egyedüllétére épít (csupán egy-egy alkalommal kérhetjük ki a közönség vagy egy ismerősünk véleményét), a multiplayer módot teljes egészében ki kellett találni. Ez mindjárt három különböző játéktípust jelent.

Közös többszörös

Az elsőben legfeljebb négyen játszhatnak. Megjelenik a kérdés, a versenyzőknek pedig kronológiai vagy logikai sorrendbe kell tenniük a válaszokat. Ezek azután véletlenszerűen sorba rendezve ismét megjelennek a képernyőn, a játékosoknak pedig a jó sorrend feltűnésekor a lehető leggyorsabban meg kell nyomniuk a saját gombjukat. Ha többen is vagyunk, újabb négy ember következik, vagyis nagy társaság esetén igencsak elhúzódik a játék.

Gyorsabb és igazságosabb is a head-to-head mód, amelyben a játékosok egymás után válaszolnak a kérdésekre: aki rosszul felel, kiesik. Itt kiélhetjük minden gonoszságunkat, hiszen bátran kuncoghatunk a markunkba, ha valaki rosszul felel egy olyan kérdésre, amelyre mi tudtuk volna választ.

Végtelenül egyszerű az egész. Előttünk a képernyő, rajta egy kérdés és négy lehetséges válasz.

A harmadik a csapatjáték, ez azonban feleannyira sem szórakoztató, mint az előző típus. Hiába jó érzés együtt gondolkodni, és közös erővel gyürkőzni neki a kérdéseknek, a csapaton belüli eltérő vélemények ellenére is csak egy választ adhatunk, márpedig ha rosszul döntünk, az keserű szájízt hagyhat a lehurrogott többiekben – főleg az egymilliós kérdés esetén. Sokkal jobb, ha vállalhatjuk döntéseink következményeit, így legfeljebb magunkat hozhatjuk kellemetlen helyzetbe. Mi másról szólna a *Legyen Ön is Milliomos!*, ha nem erről? A meggazdagodás lehetősége is fontos, hiszen a legtöbben ezért jelentkeznek a műsorba, de ha valaki arra az izgalomra vágyik, amit a tévé előtt ülve, a jónak gondolt megoldást kiabálva érez, ebben a játékban maradéktalanul megkapja. Ha valaki csupán gyakorlásként játszik vele, szintén jól jár, hiszen a kérdések a műsorból valók, és mivel jóval több mint ezer van belőlük, sok idő eltelik, míg mindegyiken végigmegyünk.

Teremtett lélek

A *Who Wants To Be A Millionaire?* attól függően fog örömet okozni, hogy milyen típusú emberek vagyunk. Baráti társaságok nagyon jól elszórakozhatnak vele, ha tehát vannak barátaink, a játék jó néhány kellemes órát fog szerezni. Azoknak is tökéletes, akik már egy csomó pénzt eltelefonáltak azért, hogy egyszer ők is a félelmetesre hangolt ►

Egy maréknyi dollárért

Bár a műsorban ez nem lehetséges, a PC-s változat lehetőséget ad a puskázásra. Ha kinyitjuk a böngészőnket és [alt]+[tab]-bal kilépünk a játékból, az összes kérdésre megtalálhatjuk a választ. Ez persze csalás, de ha másképp nem megy, így legalább biztosan eljuthatunk a fődíjig.



A high-score listák már jó ideje nem részei a PC-s játékoknak. A *Who Wants To Be A Millionaire?*-ben viszont ilyen is van, ráadásul nem is akármilyen. Jóllehet, mindössze 15 lehetséges pontszám van, azért így is jó érzés megmutatni a barátainknak, hogy el tudnánk vinni a főnyereményt.



Hívj össze száz embert és sötétítsd el a szobát. Ezután mindenkinek ragaszd be a száját, és csak akkor engedd őket beszélni, ha a közönséget kell megkérdezned. Ülj fel egy magas székre, kapcsold be a géped és máris úgy fogod érezni magad, mintha a stúdióban lennél.



A műsorvezető rengeteget beszél, mozgóképbejátszást mégsem láthatunk róla. A dolog hátterében valószínűleg az áll, hogy ily módon könnyebben lehet majd nemzeti verziókat készíteni. Már alig várjuk, mikor zengi be a szobánkat Vágó István kellemes baritonja.

Halló, itt vagyok!

Ha valaki pontosan úgy akar játszani, ahogy azt a tévéképernyőn látta, időnként egy-két okostojás ismerősét is fel kellene hívnia. A programban van ugyan Phone-A-Friend opció, de ez természetesen nem valódi barátokra, hanem a beépített virtuális cimborákra értendő. Íme a választék:

Ross: Értelmes fickó, jellegzetes ír kiejtéssel.
Jane: Rátarti, de vág az esze.
Rob: Lekezelően viselkedő londoni.
Sarah: Kiejtése alapján jamaicai születésű. Nagyon be van sózva.
Lisa: Nyugdíjas walesi asszonyság.
Debbie: Tipikus birminghami kiejtés. Valami miatt nagyon szomorú.
Karen: Észak-ír kiejtésű, és sötét, mint az éjszaka.

És még sokan mások. Sajnos az esetek legalább felében, főleg nehéz kérdésnél, tőlük sem fogunk értékelhető választ kapni. Azért tehetünk egy próbát.

stúdióban válaszolhassanak a kérdésekre – a PC-s változatban ugyanis mindenképpen kiválasztanak minket. Az érzés nem lesz teljesen olyan, mintha valódi pénz lenne a tét, de a megvalósítás, különösen a műsorvezető hangja van olyan jó, hogy akár még izgulhatunk is egy kicsit.

A *Who Wants To Be A Millionaire?* végeredményben egy tévéműsor szimulációja, márpedig az ilyesmit csak bizonyos fenntartásokkal lehet PC-re alkalmazni. Itt van például a műsorvezető, aki rengeteget beszél ugyan, a maga mozgóképi valójában viszont egyetlen egyszer sem tűnik fel. A meglévő animációkba viszont kolosszális hibák csúsztak. Vegyük például a közönség megkérdezését utánzó Ask The Audience funkciót. A kamera ilyenkor látványosan pásztáz, na hol? – igen, a széksorok között, ahol esetünkben egy teremtett lélek sem ül. Vajon miért kell üres stúdióban játszanunk?

A *Who Wants To Be A Millionaire?*-nek mindezek ellenére is meg lehet bocsátani. Messze nem olyan szórakoztató, mint a *Half-Life* és társai, de néhány kellemes órát így is fog nekünk szerezni. A játék betartja a szavát, vagyis pontos



A közönség. Pontosabban annak hűlt helye. Ennek ellenére 57 százalékuk a C választ tartja jónak, ami nem jelenthet mást, mint hogy a helyes válasz a B.



Ha nagyon művelt vagy, nem fog sokáig tartani. Nekünk viszont egy zsenit kellett szerződtetni, hogy idáig eljussunk.

szimulációját adja a televíziós vetélkedőnek, egyszóval, ha a műsor tetszik, a programot is szórakoztatónak fogjuk találni. Az angolul jól értők sokat fognak nevetni a „barátok" (l. „Halló, itt vagyok!") verbális megnyilvánulásain: akcentusuk annyira megjátszott, inkompetenciájuk annyira bájos, hogy önkéntelenül mosolyt csalnak az ember arcára. A multiplayer mód kiélezettsége új elemekkel gazdagítja az egyébként megunhatatlan kérdés-válasz formulát, márpedig ezt a fegyvertényt a legelején még nem néztük volna ki a programból. Tény, hogy a többjátékosos üzemmódnak megvannak a maga hibái, de már a puszta megléte is szép teljesítmény a készítők részéről, és mivel a single player kiválóra sikerült, a műsorban egyébként sem létező multiplayer miatt felesleges lenne panaszkodni. Egy szó,



Nagyon nehéz volt olyan embert találni, akinek egyrészt Player 1 a neve, másrészt az összes kérdésre tudja a választ.

mint száz, ha szereted a műsort, a PC-s feldolgozást is szeretni fogod. Ha pedig a családi költségvetésből éppen hiányozna az ára, mondd azt, hogy ha majd te nyered a huszonötmilliót, szégyellni fogják magukat a kicsinyességük miatt. PCF

Who Wants To Be A Millionaire?

Eidos
(1) 461 5733
www.eidos.com
Ha csak úgy: P300, 64Mb
Ha tényleg: PII

Napló

You Don't Know Jack	86%
Who Wants To Be A Millionaire?	
Monopoly: Star Wars	59%
Monopoly	57%
Trivial Pursuit	50%

Pro és kontra

- ✓ Valódi kérdések
- ✓ Felkészít a műsorra
- ✓ Multiplayer is
- ✗ A műsorvezető nem látszik
- ✗ Nem valódi nyeremények

Vélemény

82%


QUEEN OF THE NILE
CLEOPATRA
Hivatalos PHARAOH Küldetéslemez
Készülj!
Királynőd már vár Rád...

In Cold Blood

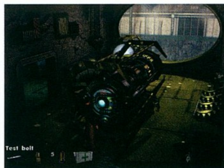
Vajon a Revolution legújabb alkotása képes lesz kihúzni a kátyúból a grafikus kalandjátékok haldokló műfaját?



Néhányan azt hiszik, hogy ha nagy motor dübörög alattuk, sokkal keményebbnek néznek ki. Kik vagyunk mi, hogy vitatkozzunk velük?

VICCES DOLOG A SZÁMÍTÓGÉPES játékok műfaja. A népszerűségük egyszer fent, egyszer lent, és a folyamatot a technológiától a divatig rengeteg faktor befolyásolja. De csak nagyon ritkán halnak ki végleg – legalábbis anélkül, hogy valami mássá, de nem nagyon különbözővé alakulnának át. A grafikus kalandjáték tökéletes példa. Egykor a játékipar legfényesebb ékköve volt, a *The Secret of Monkey Island* pedig minden idők legnépszerűbb és legsikeresebb programjai közé tartozik. Ma pedig – bár a kritikusok többsége régen leírta – még mindig makacsul és tíz körömmel kapaszkodik az életbe.

A brit Revolution fejlesztőház a műfaj újdonsült bajnokainak maroknyi csapatához tartozik – ők honosították meg a grafikus kalandjátékokat a konzolokon a *Broken Sword* sorozattal. Most egy káprázatos, zökkenőmentesen kivitelezett keverékkel térnek vissza, ami a hagyományos példányok elemeit vegyíti a manapság divatos lopakodós/lövöldözősökkel, és minden kétséget kizáróan bebizonyítja, hogy az öreg csatalóban még mindig elég erő rejlik. Bár most éppen nincs túl sok riválisa, az *In Cold Blood* egy csomó szempontból kiemelkedik a mezőnyből. Az első maga a történet. Az *In Cold Blood* John Cord, az angol titkosügynök szerepét osztja ránk: hamarosan teljesen elmerülünk a nemzetközi kémkedés homályos világában – ráadásul anélkül, hogy a program James Bond paródiává vagy a műfaj kliséinek gyűjteményévé válna.



Próbáljunk megszabadulni ettől a kellemetlen ablaktól a részecskegyorsítóval. Hogy egyesek miket hagynak el...



Cord ügyes fickó. Sok nehéz helyzetből kivágta már magát azzal, hogy mozdulatlanul tud feküdni, egyetlen pislogás nélkül.

Cord, John Cord...

Az első pillanattól érezni lehet, hogy az *In Cold Blood* különleges példány. Egy félelmetes, hallucinációra emlékeztető cut-scene-nel kezdődik, amiből gyorsan kiderül, hogy Cordot elkapták. A játék legnagyobb része visszaemlékezések sorozatából áll – vallatója nógatására Cord felidézi a közelmúlt eseményeit.

Egyszerű narrációs technikáról van szó, amivel gyakran találkozunk irodalmi művekben és filmekben, de szokatlanul kifinomultnak számít egy PC-s játék esetében – ez az igényesség meg is adja az alaphangot a további eseményekhez. Ahogy fokozatosan kibontakozik az intelligens és összetett történet, rájövünk, hogy kitűnő mesével van dolgunk. Szeretnénk minél előbb megtudni, mi lesz a vége, legfőképp pedig azt, miért került fogságba és miért tört össze teljesen kemény és leleményes hősünk.

Lopakodni kötelező

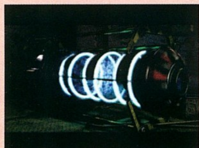
Szerencsére a kitűnő történetmesélési technika mögött, ha nem is ennyire jó, de mindenképpen rendesen megtervezett és nagyon élvezetes játék bújik meg, számos kitűnő ötlettel megpakolva. Első ránézésre teljesen hagyományosnak tűnik a stílus – a helyszíneket lenyűgözően megformált 2D-s háttérképek jelenítik meg, Cord és a többi szereplő pedig ezek előtt mozog finoman kidolgozott 3D-s kinézettel. A játék legnagyobb részét a műfajtól megszokott dolgok teszik ki: a felderítés, különböző tárgyak megfelelő használata és beszélgetés az utunkba kerülő szereplőkkel. A megvalósítás egyébként kifogástalan.

Az ismerős elemek mellett azonban arcade/kalandjáték összetevőkkel is találkozunk, egészen pontosan a *Metal Gear Solid*-ból ismert lopakodós/lövöldözős jelenetekkel. Az ellenfeleket valós időben kell legyűrni, akár azzal, hogy elosonunk mellettük, akár puszta kézzel vagy a fegyverek erejével. Mindez felpörgeti az eseményeket és feszültséget kölcsönöz nekik, ami egyrészt jól illik a kémes alapsztorihoz, másrészt nagyszerűen egészíti ki az agymunkára kihegyezett részeket.

Nagyon sok minden szól az *In Cold Blood* mellett. Tény ugyan, hogy az arcade elemek nem fogják meggyőzni azokat, akik unalmasnak találják a grafikus kalandjátékokat, és az is, hogy a program erősen magán viseli a fejlesztők konzolos tapasztalatainak nyomát, amivel gyakran húzza fel az egeres irányítási rendszerekhez szokott játékosokat, de a kaland ettől még magával ragadó és minőségi, ráadásul újfent bebizonyítja, hogy a műfaj kimúlásáról szóló hírek erősen eltúlzottak voltak... PCF

A sztori

A közeli jövőben játszódó *In Cold Blood* John Cord, a tehetséges és tapasztalt brit titkosügynök szerepét osztja ránk. Mivel a játék vonzerejét leginkább a történet és annak fokozatos kibontakozása jelenti, nem akarjuk lelőni a poént, de azért készüljetek fel egy világméretű összeesküvésre, titokzatos új technológiákra és egy csomó piszkos trükkre.



Gyakran találkozunk hihetetlenül részletgazdag filmbejátszásokkal.

Véres vagy rémes?



Az *In Cold Blood* legnagyobb erőssége kétségtelenül az izgalmas és kitűnő tempójú történet, amely fokozatosan bontakozik ki, miközben végighaladunk az interaktív részeken és a filmbejátszásokon.



Hatásos az is, ahogy a grafikus kalandjátékok elemei a modernebb programok (például a *Metal Gear Solid*) jellegzetességeivel keverednek – elvégre egy hatékony kémnek el kell tudnia lopakodni az őrök mellett.

In Cold Blood

Revolution/Ubi Soft (1) 353 1898
www.revolution.co.uk
Ha csak úgy: P233, 32Mb, Win 95/98
Ha tényleg: PII vagy III, 64Mb

Napló

Grim Fandango	94%
Resident Evil 3	84%
In Cold Blood	
Dino Crisis	80%
Martian Gothic	65%

Pro és kontra

- ✓ Magával ragadó történet
- ✓ Kaland és lövöldözős egyben
- ✓ Lehengerlő grafika
- ✓ Filmes technikákat használ
- ✗ Konzolos stílusú irányítás

Vélemény

82%

Might and Magic VIII

Might and Magic? Inkább toronyóra lánccal. Az RPG könnyed, szórakoztató változata ismét visszatér egy fordulóra.

KÉPZELD MAGAD ELÉ A KÖVETKEZŐ szituációt: egy igazán korrekt hifitornyot szeretnél vásárolni. Végignézed a kínálatot, kiválasztasz egyet, előkaparod nehezen megtakarított zsetonjaidat, és hazarohansz, hogy kipróbáld az új kütyüt. Amikor azonban kinyitod a csicsás dobozt, kiderül, hogy nem igazán azt kaptad, amire számítottál. Igazi fém helyett fémhatású műanyagból gányolták össze.

Felidegesítene, igaz? Nos, a *Might and Magic VIII* láttán pontosan ilyen okokból kezd el tajtékzani, hörögni és általában véve dühöngeni az ember. Ugyanolyan elavult, mint a 80-as évek gagyi walkmanjei, és ennyi pénzért sokkal többet várnánk el – teljesen jogosan.



3D? Az meg mi? Ja, hogy attól szebbek a játékok? Annyi baj legyen. A 2D sokkal memóriatakarékosabb.

A tönk szélén

Kezdésnek annyit, hogy a fejlesztők egyáltalán nem fárasztották magukat normálisan kinéző 3D-s szereplők kidolgozásával. A karakterek, akikkel találkozunk, csak egy kicsit szebbek a *Duke Nukem 3D*-ben látott alakoknál, márpedig ez elég sokat elárul a színvonalról. A virtuális világ többi eleme legalább 3D-s, de a textúrák éleinek kidolgozása gyenge és darabos, és az egész túl régimódi ahhoz, hogy elolvadjunk tőle.

De ez csak a kezdet. A *Might and Magic VIII*-at igazából a játékmenet teszi tönkre. Elvileg RPG lenne a dolog, a mindenkit meghódító *EverQuest* stílusában, de kizárólag egyedül játszható, és kb. annyira érdekes, mint az egyhetes mosogatólé.

Elkezdődik a játék, és az ember kiválasztja a karaktere típusát. Ezekben a pillanatokban még nagyon ígéretes a dolog: kapunk egy rakat extra pontot, amivel felturbózhatjuk az illető képességeit és ügyességét. Ezenkívül rengeteg fegyver és varázslat között turkálhatunk – a választék természetesen az adott szereplő kasztjától függ. A halottidézők például nem űzhetnek vidám, napfényes praktikákat – kénytelenek élőhalottakkal és csontvázakkal babrálni, és sohasem férhetnek hozzá a Fénymágiához és a hasonlókhoz.

Csak a képernyőn megjelenő üzenetekből tudjuk meg, hogy egyáltalán hozzáértünk-e az ellenfélhez.



Rettenthetetlen kalózok, mi? Kincses szigetre tévedtünk, semmi kétség.

Indulj utadra, fiam!

Ezután elkezdődik maga a történet. Egyik épülettől a másikig trappolunk, kalandlehetőségeket és társakat keresünk, továbbá unalmas, művi beszélgetéseket folytatunk a mesterséges szereplőkkel. Az irányítás macerás és régimódi, amikor pedig először nézünk körbe az egérrel, kifejezetten úgy érezzük, mintha a saját gépünk árult volna el minket – túl érzékenyen reagál a masina. Ráadásul a mozgáshoz a kurzorokat használjuk, az almenük előhívásához pedig különböző gyorsbillentyűket – ilyenek például a varázskönyv vagy a felszerelési tárgyak listája. Lehet oldalazni, de erre nincs külön gomb, hanem a [shift]-et kell lenyomni a megfelelő kurzorral együtt. Az eredmény némi szánalmasan köszvényes tántorgás jobbra vagy balra – teljesen értelmetlenül.

A harc hasonlóan nyomorék. Amikor összeakaszkodunk néhány rosszfiúval, nem látjuk, ahogy a fegyverünk mozog vagy lesújt – csak a képernyőn megjelenő üzenetekből tudjuk meg, hogy egyáltalán hozzáértünk-e az ellenfélhez. Amikor vége a csatának, át kell kutatni a holttestet, mert legtöbbször csak így jutunk pénzhez vagy használati tárgyakhoz. Olyan az egész, mintha a fejlesztőket lehibernálták volna a 90-es évek elején: miután kiolvasztották őket és teljesen összezavarodtak attól a fejlődéstől, amin a PC-k azóta keresztülmentek, elhatározták, hogy arra támaszkodnak, amit tudnak, és összehoztak egy elavult szörnyszülöttet. A *Might and Magic VIII* egy régóta sikeres sorozat tagja, de ez nem ok arra, hogy ennyire régimódi legyen. Ha leértékelve kínálnák kétezerért, érdemes lenne fontolgatni. Annyiért viszont már egész korrekt mennyiségű sört lehet kapni, és akkor legalább tudjuk, mire ment el a pénz. PCF



A CD szerkesztő kérte, hogy egy elhagyatott helyen találkozzunk. Vajon csodálkozott, mikor leléptünk az ellenkező irányba?

A sztori

Enroth világán beütött a krach. Megszűnt az egyensúly a bolygó és a kozmosz többi része között, ráadásul még az elemek is elszabadultak, zűrzavart és pusztulást hozva mindenre és mindenkire. Plusz egy varázsigéket mormoló, ördögi alak, leánykori nevén a Pusztító (The Destroyer) is beszállt a játszmába. Vajon képesek lesznek hőseink helyreállítani a rendet? Vajon véget ér a Pusztító uralma? És ami a legfontosabb: érdekel egyáltalán valakit ez a marhaság?



A hülye történet jól egészíti ki ezt az idióta játékot.

Fenség vagy feneség?



A szereplő-generálós rész egészen jó, rengeteg dolog közül választhatunk. Még a karakterünk hangját is megváltoztathatjuk: noha némelyik teljesen bugyuta, de azért viccesek.



Harc: sajnos kritikán aluli. Egyszer sem volt olyan érzésünk, mintha halálos csatába keveredtünk volna, és az sem javít a helyzeten, hogy a rosszfiúkat 2D-s sprite-ok jelképezik.

Might and Magic VIII

3DO
(1) 223 1500
www.3do.com
Ha csak úgy: P133, 32Mb
Ha tényleg: P233, 64Mb

Napló

EverQuest	95%
EQ: Ruins of Kunark	86%
Baldur's Gate	86%
Return to Krondor	62%
Might and Magic VIII	

Pro és kontra

- ✓ Jó szereplők
- ✗ Értelmetlen harc
- ✗ Óvodás grafika
- ✗ Lenyűgöző, milyen utánzat
- ✗ Unalmas, unalmas, unalmas!

Vélemény

39%

Az események egy része a szárazföldön játszódik – egy tankszerű járművel deríthetjük fel az egyiptomi ihletésű helyszíneket.

Deep Fighter


A fő szörnyetegek – mint például ez a medúza-anyakirálynő – általában nagyok, rengeteg karjuk van, és kicsi szörnyeket löknek ki magukból.

A Criterion egyszer már előállt egy víz alatti eposszal, és most ismét visszatérnek abba a világba, ahol napi rendszerességgel futhatunk össze halakkal.


A tenger alatti bázis eléggé látványos darab. A közelében épül az anyahajó, amivel végül elmenekülhetünk.

A sztori

Az óceán fenekén egy egész civilizáció küzd a túlélésért: harcol az elemekkel, az őshonos életformákkal és a Shadowkin névre hallgató ördögi fajjal. Ami még ennél is rosszabb, nemsokára az egész bolygó meg fog semmisülni. Csatlakozzunk a Védelmi Erőhöz és lépjünk azok sorába, akikre nehéz feladat vár: megvédeni a kolóniát, amíg befejeződik az anyahajó építése, és biztonságba vinni az embereket.


Rengeteg küldetésen belüli feladat és elterelő hadművelet vár ránk, köztük egy verseny és ez az *Incoming*-szerű rész, amiben egy magányos lövegtorony felett kell átvenni az irányítást.

A Spektrumon és a többi ismeretterjesztő csatornán megállás nélkül szajkózzák, hogy a Föld legnagyobb részét víz borítja, hogy a mélység legalább annyi titkot rejt, mint az űr, és hogy az óceánokban tenyésző rengeteg ismeretlen élőlény csak arra vár, hogy megkapja a maga öt percét a TV képernyőjén. De ha a tenger alatti világ enynyire izgalmas, vajon miért foglalkozik vele olyan kevés számítógépes játék? Ráadásul a szegényes felhozatalban sincs egy-kettőnél több tisztességes példány.

Igazság szerint az utolsó, legalább félig tisztességesnek nevezhető, az óceán fenekét helyszínéül választó játék még az ókorban jelent meg, *Archimedian Dynasty* címmel – az ennél régebbi időkből csak az őskövületnek számító *Subwar 2050* jut az eszünkbe. A szomorú valóság az, hogy bár a valódi víz alatti felvételek kifejezetten gyönyörűek, a mélységben álmosítóan lassan történnek a dolgok. Ez azt jelenti, hogy ha egy program meggyőzően akarja ábrázolni a mélyvízi járőrözést, kénytelen kissé lomhábbra venni a figurát, és hihetően lassú reakciókkal visszaadni a valós fizikai viszonyokat. Vegyük hozzá ehhez azt a tényt, hogy számítógépes játékban még sohasem sikerült egészen pontosan modellezni az óceánok mélyének látványvilágát, és már előttünk is van a legnagyobb tengeri katasztrófa a *Titanic* óta. A filmre gondolunk. A Criterion fejlesztői egyszer már tettek egy kísérletet, ez volt a *Sub Culture*, de hiába a miniatürizált civilizációk építésével kapcsolatos tapasztalat, szerencsésnek érezheti magát az, aki elcsíp egy izgalmas pillanatot, hogy két izgalmas pillanatról ne is beszéljünk.

A vizek határán

Világos, hogy a *Deep Fighter* ár ellen úszik. Ezért aztán csillagos ötös jár a rémületesen realisztikus víz alatti képekért – ennél ijesztőbbet csak kedvenc CD szerkesztőnk tudott produkálni, amikor magával vitt a fürdőkádba egy vízhatlan digitális kamerát. A legjobb pillanatokban is nehéz pontosan visszaadni azt a bizonyos valamit, ami különlegessé teszi a mélytengerek látványvilágát – a képernyőn még nagyobb kihívást jelent a dolog, de a játék rengeteg trükköt tart készenlétben, így aztán a grafikai engine sikeresen kelti életre az óceánok csodáit. Először is: a tengerfenék egyáltalán nem lapos és unalmas. Ehelyett megállás

Ha a tenger alatti világ ennyire izgalmas, vajon miért foglalkozik vele olyan kevés számítógépes játék?


Több mint 50 küldetés van, melyek hat különböző területen játszódnak. A képen látható, aknákkal teleszórt trópusi vizek különösen kísértetiesek.


A *Gravitar* rajongói élvezik majd, ahogy egy mágneses kampó magához húzza a lövegtornyokat és a többi cuccot.

Nagy kékség vagy szörnyű vétség?



✓ A *Deep Fighter* bármelyik vetélytársát legyőzi, ha a képernyő összevizezéséről van szó. A nagyszerű megvilágítási effektek, a kitűnő helyszínek, a buborékok és víz alatti bigyók láttán az ember önkéntelenül is a búvárszemüvegért nyúl.



✓ A változatos küldetéskínálat erősen ösztönöz arra, hogy megállás nélkül haladjunk előre, derítsünk fel minél több helyet, sőt, később még a felszínre is kimerészkedjünk – ha a sós víz végtelen térségei esetleg ráncosra szívnák a lábujjainkat.



✓ Bár a videók nem nevezhetők igazán művészinek, éppen megfelelő mennyiségű pimaszság szorult beléjük ahhoz, hogy erős történetű eposszá gyúrják a játékot. A hetvenes évek sorozatainak kedvelői pedig még egy régi ismerőst is felfedezhetnek.



✗ A *Deep Fighter* rengeteg felderítést és kibogozásra váró rejtvényt tartogat, de a lényeg mégiscsak a harc lenne. A kényelmes tempó és az igazán fenyegető hangulat hiánya miatt a küzdelem egyszerűen nem bizonyul elég izgalmasnak.

nélkül hullámzik – néha a felszínig emelkedik, máshol rémületes, felderítetlen mélységekbe bukik, és megfelelő mennyiségben tartalmaz barlangokat, titkos területeket és geológiai különlegességeket.

A víz alatti világ fényviszonyainak kialakítása szintén fantasztikus – néhány kifejezetten lenyűgöző hamis megvilágítási effekt teszi teljessé a hatást, és az egész tényleg olyan érzést ad, mintha folyadékban haladnánk, és nem az űrben, sötétkék háttér előtt. Fénynyalábok hasítanak a mélybe, elhalványulva, felragyogva, aztán ismét eltűnve, hűségesen modellezve azt, ahogy a valóságban a napsugárzás leszűrődik a tengerbe. A tökéletes illúzió kedvéért ezenkívül a fenék és a vízben úszó dolgok egyaránt bizonytalan, szórt fényben fürdenek. Adjunk még hozzá ehhez néhány buborékot, első osztályú sci-fi tengeralattjárókat és mélytengeri bázisokat, a felszínen váltakozzanak a nappalok és az éjszakák (és ezzel együtt a fénysugarak beesési szöge), plusz építsünk be egy csomó megfelelően víz alattinak ható hangeffektust, és már elő is állt a kielégítően rabul ejtő és nyugodtan mondhatjuk, mélységesen összetett környezet. Csak az időnként felbukkanó, teljesen eszement kinézetű sziklák, és a hullámok hiánya a felszínen, ami csalódást kelt. Ezenkívül a tárgyak nem törnek meg úgy, mint amikor a valóságban a vízbe kerülnek, noha ez sokkal nehezebbé tenné a tájékozódást, de végül is annyi harc vár ránk, hogy a vérontás valószínűleg mindenkinek kárpótlást nyújt a szépséghibákért.

Pillangóúszás

A látványra tehát nem lehet panaszunk, ráadásul egy csomó FMV bejátszást is kapunk a küldetések között. A videók nem igazán lebegnek shakespeare-i magasságokban (na jó, teljesen alapszintűek), de legalább felrakják a húst az „egy civilizáció a tenger alatt küszködik, amíg el nem készül az anyahajó, amivel mindnyájan elmenekülnek" típusú történet csontjaira. Ezenkívül kiderül, szeretik-e a pillangóúszást a tenger alatt élők és vajon szereznének-e aranyérmet az olimpián. Oké, ez csak vicc volt.

A filmbejátszások mindenesetre tovább növelik a játék nyújtotta vizuális és auditív élvezeteket – a látványt és a hangot oldalakon keresztül tudnánk még dicsérni. Idővel azonban muszáj áttérni a játékmenet értékelésére. Ki gondolná, hogy a *Deep Fighter* ezen a fronton nem igazán tud olyan magasságokba emelkedni, mint az előbb emlegetett kettőben? Pedig próbálkozásból nincs hiány.

Ehetetlen küldetés

A struktúrát tekintve minden rendben. A küldetések rendszere (összesen kb. 50 van belőlük) alapvetően lineáris, de többféleképpen is teljesíthetjük őket, és ha nem követünk el valamilyen öngyilkos és halálos kimenetelű manővert, ami után kénytelenek vagyunk visszatölteni az utolsó automatikusan elmentett játékállást, mindig elérünk egy kis eredményt, bármilyen sikertelenek is voltunk egyébként. A történetet a már említett videók gyúrják egységes egésszé, a menekülésre szolgáló anyahajó építésének fokozatain pedig jól lemérhetjük az előrehaladásunkat – ahogy az időről időre elérhetővé váló, egyre jobb tengeralattjárókon és felszíni járműveken is. Mondanunk sem kell, hogy ezen felül menet közben egészséges mennyiségű extra fegyvert és egyéb cuccot kapunk.

Általában a küldetések jelentik az ehhez hasonló játékok gyenge pontját, de itt még ezeket is gondosan tervezték meg. Feladataink teljesítése közben gyakran érnek meglepetések és sokszor szakít félbe valamilyen váratlan esemény, de még az eredeti forgatókönyvhöz ragaszkodó küldetésekben is elég változatosság van: például extra helyszínek – némelyik a víz alatt, némelyik a felszínen –, és mindegyiket nagy képzelő-



A *Deep Fighter*-t nem olyan fából faragták, hogy csak úgy nemet mondjon egy kis sci-fi stílusú tér- és időugrálásra.



Miközben felderítjük ennek a tengeralattjáróroncsnak a belsejét, érezhetővé válik, mennyire eszement arányokkal dolgozik a *Deep Fighter*.

erővel és beleérző képességgel alakították ki. Az egyik pillanatban egy ócska tengeralattjáró lövegtornyát próbáljuk pozícióba hozni, a következőben pedig egy medúzákat köpő megaszörnyeteggel viaskodunk vagy vízeséseken ugrálunk fel, titokzatos erőkristályokat keresve.

Quake a kékben?

Sajnos a játék lendülete kevés ahhoz, hogy víz alatti lövöldözőssé váljon. Odalent elég lassan történnek a dolgok, és ezt nagyon nehéz megfelelően visszaadni. Ráadásul a *Deep Fighter* esetében a gyászos próbálkozások hiábavalóságát külön kihangsúlyozza a harc gyengesége. Nézzünk szembe a tényekkel – a tengeri herkentyűk mészárlása nem túl izgalmas, és az erőteljes csapásmérő tengeralattjárók ellenére az emberi ellenfelek lerohanása sem szakít igazán. Nincsenek hirtelen fordulók, gyors üldözések, borotvaélen táncoló pillanatok – még a multiplayerben sem. Továbbá – mivel a tengeralattjárók az űrhajóknál korlátozottabban mozoghatnak – az összecsapások nélkülözik a *Freespace 2*-höz hasonló játékok 3D-s szabadságát.

Így aztán a legfontosabb szerep kétségtelenül a történetnek jut. Jó szórakozás részt venni az egyre bizarrabb küldetésekben, ide-oda hajókázni, és közben felfedezni a mélység különös világát vagy éppen a felszín furcsa képződményeit. Noha a *Deep Fighter* nem igazán gyorsítja fel a pulzusunkat (ugyanis hiányoznak belőle az igazán pörgős jelenetek), az ember azon kapja magát, hogy szívesen halad előre. Az összkép tehát segít felülemelkedni a finom részletek miatt érzett csalódáson.

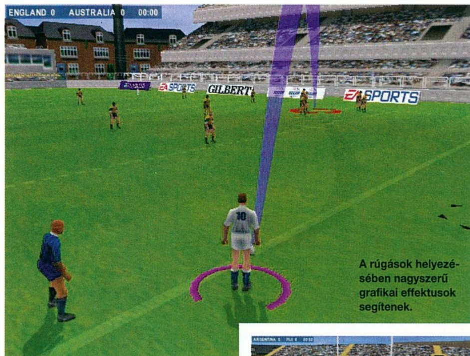
Így aztán, bár a *Deep Fighter* a shoot-'em-up ranglétra alsó részén tanyázik, a design pozitívumai bőven a C szint fölé emelik (khm). Jóllehet, egyáltalán nem tennénk kötelezővé a megszerzését, ha megvesszük, legalább úgy tehetünk utazást az óceán fenekére, hogy közben nem érzünk mélységes csalódást. **PCF**

Deep Fighter

Ⓕ Ubisoft Ⓣ (1) 353 1898
Ⓘ www.ubisoft.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P266, 48Mb, egér

Napló		Pro és kontra	Vélemény
Battlezone 2	89%	✓ Lenyűgöző víz alatti jelenetek	79%
Freespace 2	88%	✓ Erős történet	
Archimedian Dynasty	86%	✓ Jó küldetésválaszték	
Sub Culture	84%	✗ Nem túl gyors...	
Deep Fighter		✗ ...nem is túl izgalmas	

Rugby 2001



A rúgások helyezésében nagyszerű grafikai effektusok segítenek.

Adj nekik egy esélyt, és az EA Sports emberei laposra taposnak a világ leghomoerotikusabb sportágának feldolgozásával.

Az EA Sports játékai hagyományosan jól kidolgozottak, és ez alól természetesen a *Rugby 2001* sem kivétel. Az installálás után valószínűleg a kezelési rendszert szeretnétek megismerni. Erről a gyakorlórész gondoskodik – a tanítópálya tájékoztatást ad az alapokról. Az áttekintés elég sok mindenre kitér, de néhány téma azért elsikkad, tehát érdemes a kezünk ügyében tartani a kézikönyvet, amíg profi szintre nem fejlődnek a képességeink.

Összezavarva és megkeverve

Ez elég sokáig fog tartani, ugyanis a gombok az adott helyzettől függően más-más funkciót hívnak elő. Ez a fajta érzékenység az aktuális körülményekre először zavaró lehet a kezdőknek, de nem jelenti azt, hogy a játékhoz egy kisebb koffer méretű joypad kéne.

Miután azonban sikerült megismerkedni a trükkösebb dolgokkal, világossá válik, hogy jól megcsinált szimulációval állunk szemben. Bár a grafika egy kicsit szétszórt, ettől még jól néz ki, és elég simán fut a szerényebb gépeken is. Az apró részletek – például a játékosok mezére tapadó sár ábrázolása – kellemes benyomást tesznek, és mindent összevetve olyan az egész, mintha tényleg egy rögbimeccset néznénk a TV-ben.

A kommentátor hangja is korrekt, egyedül talán az lehet a kifogásunk, hogy az optimálisnál kicsit gyakrabban ismételget bizonyos frázisokat.

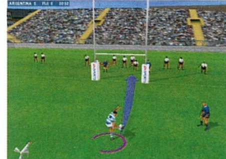
A legfontosabb természetesen a játékélmény – a *Rugby 2001* kezdetben kissé idegesítő, de sokkal elviselhetőbb lesz, ha eleget gyakorolunk vagy ha visszaveszünk a mesterséges ellenfél tudásszintjéből. Az irányítás nem tűnik teljesen logikusnak, de néhány órányi játék után összerakhatunk pár sima mozdulatsort, hogy megbirkózzunk a játékosunkra rontó kb. 100 db ellenféllel, akik látszólag azelőtt nyomnak le minket, mielőtt egyáltalán beleérnénk a labdába. Gazdag csel-, passz- és rúgásválaszték áll a rendelkezésünkre, a rögbifanatikusok biztosan örülnek majd az összetett irányítási rendszernek.

Ahogy tetszik

A választási lehetőségeket tekintve igazán nem lehet panaszunk – évekig elszórakozhatunk a különböző játékmódokkal, köztük a Rögbi Világkupa küzdelemsorozatával. Ebben 20 csapat harcol a végső győzelemért. Ennél kevésbé magasztos célokért folyik a csata a barátságos meccseken – itt a haverjainkkal vagy a tetszőlegesen beállítható számítógépes ellenféllel mérhetjük össze a tudásunkat. A kettő közötti középutat keresőknek ajánlhatók a VI Nations, Tri-Nations, Bledisloe és Calcutta kupaversenyek.

A *Rugby 2001* hihetetlenül jó kísérlet a sportág számítógépes átdolgozására. Az igazat megvallva azonban a rögbi szerelmesei nincsenek irigylésre méltó helyzetben, ha kedvenc sportáguk PC-s verziói között kell választaniuk, ugyanis a választékot jelenleg nagyjából ez az egy program alkotja. A kemény és gyors játékmenet talán még a rögbiben járatlanokat is elcsábítja, de vigyázat: relatíve bonyolult sportról van szó, tehát ha nem vagy profi, el fog tartani egy darabig, mire elsajátítod az alapokat. PCF

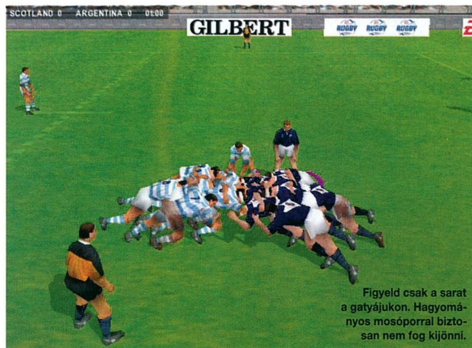
A *Rugby 2001* hihetetlenül jó kísérlet a sportág számítógépes átdolgozására.


Az átadásoknál fontos szerepe van a széliránynak is.

A sztori

Minden rögbirajongó tudja, hogy a sportágat a feltehetőleg szellemileg nem igazán fürge William Webb Ellis találta fel 1823-ban, véletlenül, amikor meccs közben felkapta a focilabdát és elfutott vele. Az osztálytársai valószínűleg iszonyúan elverték a szabályok szándékos és felháborító megsértése miatt, de sikeresen elültette a magot, amiből végül a világ egyik legnépszerűbb sportága nőtt ki. A testnevelésóra kétségtelenül furcsa dolog.


A visszajátszás nagyon ott van a szeren, és az animáció is nagyszerű.



Figyeld csak a sarat a gatyájukon. Hagyományos mosóporral biztosan nem fog kijönni.

Rögbi vagy rúgd ki?



✓ A *Rugby 2001* visszajátszásai nagyszerűek, és egyenesen az események közepébe visznek minket – közelről figyelhetjük, ahogy a játékosok maradandó agykárosodást okoznak egymásnak a stoplis cipőjükkel.



✗ Az edzés alapvetően jó, de nem tér ki az irányítás minden részletére, és hasznos lett volna, ha kicsit részletesebben magyarázza el a szabályokat a rögbivel először találkozóknak. Ja, és a narrátort is hiányoljuk.

Rugby 2001

EA Sports
(1) 351 3078
www.easportsrugby.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb
Ha tényleg: PII-300, 64Mb

Napló

Rugby 2001	
Sydney 2000	87%
Euro 2000	80%
Jonah Lomu Rugby	80%
Int Cricket Captain	78%

Pro és kontra

- ✓ Simán és gyorsan fut
- ✓ Számos bajnokság
- ✓ Két játékosnak is
- ✓ Frankó hangeffektek
- ✗ Néha zavaros

Vélemény

89%

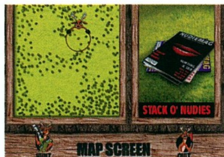
Deer Avenger

Paródia, csak nem vicces, vagy tényleg komolyan gondolták? Itt állj meg. Ennél már csak rosszabb lesz.

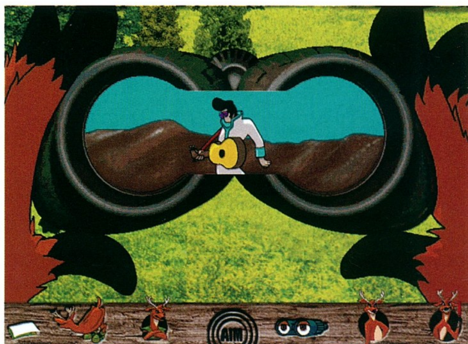
NEM KELL FANATIKUS ÁLLATVÉDŐNEK lenni ahhoz, hogy kiábránduljunk a *Deer Hunter* sorozat alapötletéből. Olyanfajta vérszomjas üldözőversenyről van szó, amilyet kizárólag amerikai testvéreink tudnak kiagyalni. Egyszóval az ember azt gondolná, hogy a *Deer Avenger* nem trafálhat mellé. Halálos lövésekkel kell leszedni azokat az agyatlan hegyitahókat, akik kimondhatatlanul népszerűvé tették az eredeti verziót – a szerepek „vicces" megfordítása olyan célpontot próbál eltalálni, amit szinte lehetetlen elhibázni. Kivéve, ha mégis sikerül. Ráadásul a program már kétéves.

A játékban – ha ugyan annak lehet nevezni – egy térképre kell klikkelgetni. Ha emberi élet (pontosabban vadászok) nyomaira bukkanunk (például elszórt pornómagazinokra – mennyire visszataszító), irány a 3D-s képernyő. A 3D-t a szó létező legtágabb jelentésében értjük, ugyanis 360°-ban forgatható, statikus képet kapunk. Itt várakozunk a vadászra, és amint megjelenik, elkezdhetünk lőni. Csodálatos. Jó, jó, azért van más is. Fingani is lehet. Disznólkodás, hurrá! Egy másik gomb lenyomására 20 kiáltás közül hangzik fel véletlenszerűen egy – csúnyán túlhangsúlyozott audiobejátszásokat kapunk, olyan aranyköpésekkel, mint például az „Ingyen sör itt!". Vegyük hozzá ehhez a többi fantáziátlan, ócska dumát és hamarosan a könnyed szórakozás más formái után kezdünk vágyakozni: egy jó alapos verés, gázálarc nélküli csatornatisztítás vagy éppen egy kiadós végtagcsonkolás. Nem vicc, tényleg ennyire pocsék. Sőt, még ráadásképpen teljesen játszhatatlan is. A mozgás kínszenvedés, az animáció zavaros, a célzás fájdalmas, és az egész annyira önismétlő, hogy az embernek ölni támad kedve. Ez egyszerűen borzalmas. Ha bénázunk, a narrátor a következő elmés megjegyzést teszi: „Kezd annyira unalmassá válni, hogy akár őzekre is vadászhatnál". Na, ebben igaza van. PCF


Izgalmas, nagy felbontású grafika, a vér íze és tömény, ipari tehetségtelenség.



A térkép: a legmozgalmasabb helyszín. Kispárna és takaró kötelező.



Hűha, hiszen ez Elvis. Jellemző poén – vajon mi rejlik még a *Deer Avenger* tarsolyában?

Deer Avenger

AAAGame
www.aaagame.com
Ha csak úgy: P75, 16Mb, 35Mb HD
Ha tényleg: P90, 32Mb

Pro és kontra
- ✗ Borzalmas viccek
- ✗ Még iszonyatosabb grafika
- ✗ A legrosszabb a játékmenet
- ✗ Nem, mégis a kommentárok
- ✗ Vagy inkább mégis a poénok

Vélemény
10%

Deer Avenger 2

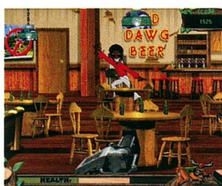
Pedig azt gondoltuk, ha átmegyünk vegetáriánusba, megúszhatjuk. Jézus, segíts rajtunk...

AZ EGYETLEN JÓ HÍR AZ, HOGY ROSSZABB már nem lehet. A *Deer Avenger* első része annyira iszonyatos volt, talán a legiszonyatosabb dolog, amivel valaha is játszottunk (pedig higgyétek el, láttunk már néhány borzalmas shareware-t), hogy a folytatás egyszerűen képtelen lett volna alulmúlni. Szóval, ha minden összejön, talán, de csak talán, sikerül több élvezetet kipréselni belőle, mint a *Microsoft Word*-ből. Sajnos a pozitívumok ezzel el is fogytak. A Hypnotix fejlesztői a jelek szerint megtanulták, hogyan kell megrajzolni egy animációt, de egy igazi játéktervezőt tutira nem vettek fel. Világosan látszik, hogy ezt a részt egy kávéházi pincérlány agyalta ki, miután megfűszerezték valamivel a délutáni krémesét.

A parodisztikus jeleneteket szerencsére ejtették (hurrá), és inkább a lövöldözésre koncentráltak. Sajnos ezzel együtt a játszhatóság leghalványabb esélyét is elásták, és inkább egy szeretnivaló és pajkos rajzfilmet próbáltak összehozni. Mondanunk sem kell, szeretnivalónak egyáltalán nem mondható, kb. annyira vicces, mint az elődje, a programozás pedig az előbb említett pincérlány munkáját dicséri. A mozgás, ha lehet, még az első részt is alulmúlja (mégis sikerült!). A célkereszt a pontatlanság és a reakcióképtelenség mintapéldája. A lövöldözés, a fingás és a trükközés (hoppá, egy újdonság!) iszonyatos, de az emberi ellenfelek viselkedéséhez képest még mindig első osztályúak. Sokkoló, hogy valaki tényleg összegányolta ezt a vackot, az pedig, hogy néhány amerikai meg is vásárolta, biztosan megviseli érzékenyebb olvasóink idegrendszerét.

Vigyázz magadra, Bambi. Miközben végigszenvedtük magunkat a programon, igazán kiéheztünk egy kis őzhúspecsenyére... PCF


A *Deer Avenger 2*-ben Rambo Bambi megrohamozza az emberek felségterületét – előre látjuk a borzalmas következményeket.



Ebben a részben nemcsak a hegyitahók kapják meg a magukét.



Lethal Enforcer-szerű jelenetek a *Deer Avenger 2* címet viselő borzalomból.

Deer Avenger 2

AAAGame
www.aaagame.com
Ha csak úgy: P90, 16Mb, 40Mb HD
Ha tényleg: P233, 32Mb, 200Mb HD

Pro és kontra
- ✓ Jobb a *DA1*-nél
- ✗ Nem nagy dicsőség
- ✗ Játszani nem fogunk vele
- ✗ A poénok sem viccesek
- ✗ Fájdalmasan önismétlő

Vélemény
13%

A sokoldalú PC magazin

PC Format Turkáló

Ragyogó új reménységünk, Turka Pista kiváló kritikákat ír a leértékelt játékokról, mi mégis úgy döntöttünk, hogy némi meggyőző érvre szüksége van, ezért egy husánggal jól eltángáltuk a fejét.

Tomb Raider

Ⓕ Sold Out Ⓣ (1) 359 0576 Ⓘ www.sold-out.co.uk

Lara Croft a legnépszerűbb digitális szereplő a világon. Templomokat fosztogat, tigriseket gyilkol és műtárgyakat szerez vissza. Majd elölről kell kezdenie az egészet. És most újra kezdi a nótát.

Úgy van, az eredeti *Tomb Raider* még egyszer megjelent. Lassan kezdünk belefáradni a számolgatásba, hogy hányadik változata jön ki a Sírrablónak, és meg kell valljuk, már kezdjük unni is. Szegény Lara olyan agyonhasznált és lestrapált, hogy mit sem változó vesszőfutása már nem tud lázba hozni. Hányszor kell még ugyanazt a vén tigrist legyőznie, ugyanazt a szakadékot átugrania, ugyanazokat az öreg vámpírdenevéreket lelőnie azokon a hóbortos ódon helyszíneken? A fejlesztők úgy gondolják, hogy csak azért, mert Lara egy digitális, virtuális műnő, bármikor elő lehet venni? Na neee!

Négy játékban szerepelt, mintáztak róla akció-figurát és kitömött babát. Készítettek róla filmet, valamint üdítőitalokat is reklámoz. Lara Croft elfoglalt nő. Nincs ideje a játékokra. Kivéve, ha azok igazán jók.

PC Format Vélemény 80%



Óh, Lara, miért hagytál magunkra oly soká? Bár inkább hús-vér hasonmásaidat, Angelina Jolie-t és Lucy Clarksont kérdezzük.

Mass Destruction

Ⓕ Sold Out Ⓣ (1) 359 0576 Ⓘ www.sold-out.co.uk

Mass Destruction? Kissé elkoptatottan hangzik. Mégis, bár a kilencvenes évek elejét idézi, egy csinos kis tankszim 2D-ben. Az izometrikus látvány, amely egyébként elterjedt a *C&C*-k között, elég jól működik. Egy gyors gyilkológépet vezetsz izgalmas helyszíneken, letiporva a gyalogosokat, szétrombolva az ellenséges tankokat és páncéltornyokat, egyszóval élvezetes parancsokat teljesítesz. Öt bevetés áll a rendelkezésedre, bennük rengeteg hadjárat, amelyek során különféle érdekes vidékekre kerülsz el; mindezek hozzájárulnak, hogy valóban nagyszerű háborús játékban legyen részed.

Bár elég öregecske, a grafika is elavult, mindez semmit sem von le élvezeti értékéből, hiszen maga a játék kiváló. Telepíts egy rakéta-, gránát-, mozsárágyú- vagy aknaarzenált. Robbantsd az ellent apró darabokra. Rombolj le annyi épületet, amennyi csak tetszik. Szakíts, amíg lehet.

De (valld be, hogy számítottál erre) egy idő után a *Mass Destruction* piszkosul unalmas lesz. Minden küldetés szinte pontosan ugyanazt nyújtja, ráadásul ugyanolyan terepen, ami meglehetősen bosszantó. Ha egy olcsó, könnyen játszható progit keresel két *Quake III* deathmatch között (vagy még valószínűbb, hogy a *Doom* küldetései között pihentetőnek), akkor megtaláltad. Máskülönben melegen ajánljuk, hogy szép nagy ívben kerüld ki.



A *PC Format* ebédlőjében felrobbant currys csirke távoli fotója. Szegény szakács!



Mi igenis szeretjük az ilyen jelenségeket. Egészen izgalomba jövünk a tűztől.

PC Format Vélemény 72%

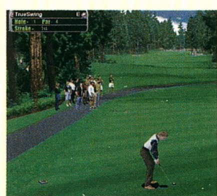
PGA Championship Golf 1998 Edition

Ⓕ Sierra Originals Ⓣ (1) 261 1219 Ⓘ www.sierra-online.co.uk

Már megint egy végtelenül unalmas golfszim. Az EA golfszimulációk és jó képességű konkurenseik között is szinte áthidalhatatlan a különbség. A Sierra *PGA Championship Golf*-ja, bár 1998-ban jelent meg, a világon semmi újat nem hozott az EA bármelyik játékához képest. Sőt, a két évvel korábbi *PGA '96*-ot is nagyobb lelkesedéssel játszottuk, mint ezt.

A kezelőszervek enyhén szólva frusztrálnak, és kb. az első öt perc után nagyobb esélyed van, hogy pofára esve találod magad, mint hogy kapcsolatba kerülsz a labdával. Egy jó golfjátékban a játékos tökéletesen manipulálni tudja a labdát, és lehetősége van rá, hogy irányítsa, merre fog földet érni. Egy jó golfjátékban az ügyes ütéseket büszkeség és megelégedés kíséri. De a *PGA CG* ritka rossz golfjáték. Unalmas, fantáziátlan és ronda, már a *PGA '96* grafikája is túlhaladta.

Tehát, ha azon gondolkodsz, hogy anyád díjnyertes macskáját becseréled rá, felejtsd el. Vegyél helyette krumplit.



Ennek a szerencsétlennek meg görcs állt a kezébe? Vagy valami érdekes bogarat látott? Gyerünk, fószerkám, üss!



Ez a játékos megpróbál normálisan játszani. De ezt senki se bírja kivárni.

PC Format Vélemény 42%

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Tippek & Taktikák

Fiatal munkatársunknak Lord Vader a példaképe. Talán ezért jár mindig feketében és ezért ragaszkodik ahhoz, hogy nagyúrnak szólítsuk. Ha ezt elmondjuk George Lucasnak, biztosan betegre fogja röhögni magát.



Íme Ice. Azért kapta ezt a nevet, mert totálisan laza. A felesége Wind. A gyereke biztosan Dale lesz.

Icewind Dale

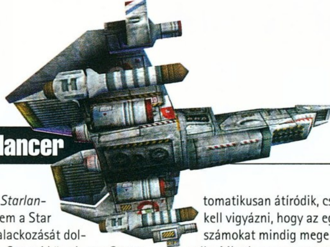
Ⓕ Interplay Ⓣ (1) 351 3078
Ⓘ www.interplay.com
Ismertető: *PCF* 12 Vélemény: 87%

TÚL FÉLELMETES A KAzamaták világa? Ha szükséged van arra a bizonyos kis pluszra, hogy végigkísérjen az utadon, vagy egyszerűen csak azok közé tartozol, akik lelkesen csemegéznek a *PCF* tipparchívumában, hogy aztán csalások végtelen sorával tegyék tönkre a játékélményt, nos, akárhogy is van, végre eljött a te időd. A cheatek aktiválásához először a [ctrl]+[tab] kombinációt kell lenyomni a konzol lehívásához, és beírni a **CHEATERSDOPROSPER** kifejezést. Ezután már begépelhetjük a következő kódokat.

ExploreArea();	Megmutatja a teljes térképet
Hans();	Teleportálja a csapatot a megadott pontra
SetCurrentXP([number]);	A kijelölt karakter tapasztalatpontjait a megadott értékre állítja
AddGold([number]);	A beírt értékkel megnöveli a csapat aranyainak számát
Midas();	500 aranyat ad a csapat vagyonához
FirstAid();	Öt gyógyító elixír, öt ellenméreg és egy Scroll Of Stone To Flesh

Térjünk át a fájlokkal manipuláló csalásokra. Ezeknél érdemes biztonsági másolatot készíteni az eredeti állapotról. Nyissuk meg egy szövegszerkesztőben a játék gyökérkönyvtárában található **icewind.ini**-t. A Game Options alá írjuk be a **Cheats=1** sort. Ezután indítsuk el a játékot és nyomjuk le a [ctrl]+[tab] kombinációt a konzol lehívásához. A csalási mód aktiválásához írjuk be: **CHEATERS DOPROSPER: EnableCheatKeys();**. A következő kódokat játék közben írhatjuk be:

[Ctrl]+[J]	A kiválasztott karaktert a kijelölt pontra juttatja
[Ctrl]+[R]	Meggyógyítja vagy feltámasztja a kijelölt szereplőt vagy figurát
[Ctrl]+[Y]	Megöli a kijelölt szörnyet vagy NPC-t, EXP nélkül
[Ctrl]+[4]	Megmutatja a csapdák helyét és a csapdákat aktiváló poligonokat
[Ctrl]+[9]	Megmutatja a szereplőket határoló dobozt



Starlancer

Nos, a *Starlancer* nem a Star üdítők palackozását dolgozza fel. Semmi köze Lance Stormhoz, a pankrátorhoz, vagy Lance-hez a *Jóbarátokból*, pedig mindkettőjüket Lance-nek hívják. Ezenkívül a régi Ataris arcade klasszikusnak, a *Joust*-nak sem rokona, pedig abban struccokra kellett vadászni lándzsával, és a címben is szerepel a lándzsa szakkifejezés. Ettől függetlenül elég jól sikerült példányról van szó, ami az űrbeli lövöldözősök között nem igazán talál legyőzőre. A szabad küldetés- és hajóválasztáshoz a következőket kell tenni.

A nyitóképernyőn tartsd lenyomva a [ctrl]-t, amíg beírod a **potato** szót. Amikor megjelenik a küldetésjelző a bal felső sarokban (tudod, az a piros), üsd be a küldetés számát. A szám automatikusan átíródik, csak arra kell vigyázni, hogy az egyjegyű számokat mindig megelőzze egy nulla. Miután ez megvan, tartsd lenyomva a [shift]-et, és a felsorolt billentyűkkel válaszd ki a hajó típusát.

[F1]	Ninja
[F2]	Naginata
[F3]	Grendel
[F4]	Crusader
[F5]	Coyote
[F6]	Mirage IV
[F7]	Tempest
[F8]	Patriot
[F9]	Wolverine
[F10]	Reaper
[F11]	Shroud
[F12]	Phoenix

Shogun



Nem kaptál alapos szamuráj kiképzést? Akkor nem mehet valami jól a *Shogun*. Nyugi, nem vagy egyedül – eleinte minket is folyton lenyomtak. Így aztán ebben az esetben bocsánatos bűnnek számít a csalások használata. De csak eleinte. Ha másodszor is rajtakapunk, a *PCF* kazamatáinak legmélyére száműzünk, és külön büntetésnek még a CD szerkesztőt is utánad küldjük. Ezt pedig senki sem akarhatja. Na mindegy, szóval itt vannak a kódok:

.Matteosartori.	Megmutatja a térképet
.Muchkoku.	Végtelen mennyiségű koku
.conan.	Nincs építkezés, negatív koku
.prototypearmy.	Legyőzhetetlen hadsereg
.ifoundsomecu.	Réz minden provinciában

KISS Psycho Circus

Ⓕ Take 2	Ⓣ (1) 223 1500
Ⓘ www.godgames.com	
Ismertető: *PCF* 12	Vélemény: 84%

NYÚJTS KI A NYELVEDET, AMENNYIRE csak bírod – akkor jó, ha fáj –, és máris könnyebb lesz lelőni a rosszakat a *KISS Psycho Circus*-ben. Alternatív megoldásként kihagyható a nyelvtorna az itt következő őrületes csalások használatával.



Egy tipp a videojáték szereplőinek – ne fess magadra céltáblát, főleg ne ekkorát. Idióta.

Hurrá. Játék közben hívd le a konzolt (természetesen a [`] megnyomásával), és már gépelheted is:

Invuln	Isten játékmód
GimmieGimmieGimmie	Minden fegyver
No Clip	Átsétálhatunk a falakon
Notarget	A szörnyek nem figyelnek ránk
ChaseCam	Üldöző nézet
CyclePlayerClass	Váltogat a négy szereplő között

Lehetséges, hogy a konzolból begépelve nem mindegyik fog működni, de van egy megbízhatóbb módszer is az aktiválásukra. A játék install alapkönyvtárán belül található a Profiles könyvtár – ebben vannak a konfigurációs fájlok. Készítsünk róluk biztonsági másolatot (érzékeny lelkűeknek különösen ajánlott), keressük meg azt a dolgot, amiben csalni akarunk, és nyissuk meg a hozzá tartozó .cfg fájlt. (Például C:\KISS\PROFILES\PLAYER.CFG). Keressük meg a **Developer 0** sort és változtassuk **Developer 1**-re.



Érdemes figyelni, hiszen minél nagyobb a fegyver, annál több bél marad a padlón.

Fontos tudni, hogy a játék minden kilépéskor visszaállítja az eredeti értékeket, ezért ha csalni akarunk, mindig újra át kell írni a fájlokat. Miután megvan, indítsuk el a játékot és menjünk a Setup/Keyboard menürész legaljára, ahol két új választási lehetőséggel találkozunk: Hud Toggles és Cheats. A váltásokhoz billentyűparancsokat rendelhetünk és így bármikor aktiválhatjuk őket.

Diablo II

Ha úgy tetszik, a második eljövetel. Ismét a PC-hez bilincselve, folyamatosan az interneten lógva. Reméljük, korlátlan és ingyenes hozzáféréssel rendelkezel. Először egy hasznos tipp a halálunk esetén elvesző tárgyak visszaszerzésére. Lépj ki a játszmából, ments, lépj ki a játékból és aztán indítsd újra. A holttested ott fekszik, ahol hagytad, a tárgyakkal és mindennel együtt. Korrekt.

Térjünk át a második dologra. A titkos tehenes szint tényleg létezik, de sok mindenre szükség lesz hozzá. Először is legalább egyszer végig kell játszani a programot. Ezen kívül a következő tárgyak is kellenek: Wirts Leg, Tome of Town Portal (a tekercsekkel együtt) és Horadric Cube. Ezután irány a Rogue Encampment (az első felvonásban) – tegyük a Wirts Leget és a Tome of Town Portalt a Horadric Cube-ba. Nyomjunk egy transzmutálást és a tárgyak eltűnnek, de a felszerelés ablak bezárásakor máris megpillantjuk a portált, ami egyenesen a tehenek közé repít.

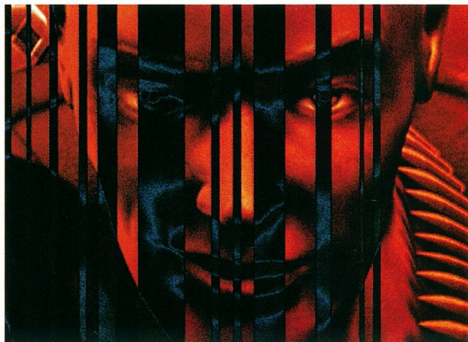
Indiana Jones and the Infernal Machine

A jó öreg LucasArtsra mindig lehet számítani, ha némi humort és nagyszerű csalási lehetőségeket kell egy játékba csempészni, és a szabály alól az *Indiana Jones and the Infernal Machine* sem kivétel. Indy átváltoztatása Guybrush Threepwooddá iszonyúan jó ötlet! A cheatek aktiválásához mindössze az [F10]-et kell lenyomni játék közben, és már nyomathatjuk is a kódokat a parancssorba.



Harrison talán ismét magára ölti a legendás kalapot – egy új epizód erejéig. Jessz!

talkit_marion on	Isten játékmód
urgon_elsa	Minden fegyver
azerim_Sophia	Egészség
nub_willie	Ingyenes tippek
fixme	Kiszabadítja Indyt a csapdából
makemeapirate	Indy átváltozik Guybrush Threepwooddá a *Monkey Island*-ből
toto	Gépfegyver
horse	Lovat ad Indy alá



PC Format A sokoldalú PC magazin

Próbák és Tesztek

Miután magas halmokba pakoltuk az elektronikus kütyüket, a P&T teherszállító liftje lassan nyikorogva elindult a sötét mélységbe, ahonnan kétségbeesett nyögések hallatszottak...

Senkit sem kíméltünk

...Aztán magukhoz tértek. Mármint a felelősök. És hozzákezdtek a szortírozáshoz és a tesztek előkészítéséhez. Most, munkájuk végeztével pihennek – egy kocsmában. Én azért leírom, mire jutottak. „Magad, uram, ha szolgád nincsen!" – tartja a mondás. Talán kiegészíthetjük azzal, hogy akkor is magad, uram, ha pénzed sincsen. Legalábbis annyi, amennyi ahhoz kell, hogy valaki helyetted összerakja újsütetű gépedet. Persze az is lehet, hogy jobb is, ha ezt magad végzed el. Így legalább pont olyan lesz, mint amilyennek szeretnéd. Már ha működik, ugye! Mert Zűrmajmunk bebizonyította ugyan, hogy gyerekjáték felépíteni egy konfigurációt, azért még csúszhatnak be hibák. Valószínűleg mégiscsak jobban jársz, ha ezt a feladatot egy szakemberre bízod. Azaz olyan gépet választasz, ami már kész van, s csak a polcról kell leemelni a boltban. Mára már olyan alacsonyak lettek az alkatrészárak, hogy az összeszerelési többlet is elenyészően alacsonnyá szelídült. Tehát, ha meggyőztünk a kész gépekkel kapcsolatban, már lapozhatsz is Szupertesztünkhöz, ahonnan azt is megtudhatod, melyik a számodra legmegfelelőbb gép. 14 közül biztos fogsz tudni választani! Remegő kézzel, izgalomtól és meghatottságtól párás szemmel csomagoltuk ki a Jukebox várva-várt DAP MP3 lejátszóját. El sem akartuk hinni, és talán neked is nehezen megy majd, de ez a kis készülék 6Gb-nyi adatot képes tárolni. Hopp! Láttam, hogy túlszaladt a szemed az adaton, ezért megismétlem másképp, hogy igazán átérezd a jelentőségét: HAT GIGABÁJT! Nanana! Még nem lapozunk! Tessék szépen, udvariasan megvárni, ameddig befejezem a hosszú és unalmas bevezetőt! Addig nincs süti, amíg nem érek a végére...

... Ami most van! Most pedig szabadfoglalkozás (szabad lapozni is).

PC Format A sokoldalú PC magazin
Szuper Teszt

Nem lennénk méltóak a nevünkhöz, ha nem tesztelnénk ezeket az eszközöket ily gyakran...

72 PC Szuperteszt

E havi ismertetők

Az ismertetési politikánk



A Próbák és Tesztek csapatának legfőbb elve, hogy vizsgálatának tárgyáról átfogó és részletes kritikát adjon, amelyben megbízhatsz. A kiszemelt PC hardvereket és szoftvereket hónapról hónapra kíméletlen próbák sorának vetjük alá, hogy megtaláljuk számodra a nehezen keresett pénzedért kapható legjobb eszközöket. A végső kérdés, melyre választ keresünk: „Megéri-e a pénzét?". A PC Format tesztelői olyan szakemberek, akik meg tudják különböztetni a jó terméket a gagyitól. Hardver prototípusokat és félkész szoftvereket nem tesztelünk – ezt garantáljuk.



80 Creative DAP

150 CD-t tömtek ebbe a kis dobozba? De hogyan?



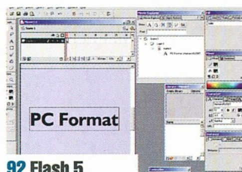
87 Webkamerák

Elektronikus szemmel nézünk farkasszemet.



83 Chrom@

A legjobb külsejű laptop a nyúzópadon.



92 Flash 5

Megkóstoljuk a web legfrissebb termését.



93 OCR progik

Meg akarod tanítani a PC-d olvasni?

PCFormat A sokoldalú PC magazin
Szuper Teszt

A tökéletes PC

Korábban elképzelhetetlen erejű új processzorok, formatervezett házak, elképesztő grafikus kártyák és felhasználóbarát árak – soha kedvezőbb alkalmat az új PC beszerzésére. 14 izmos rendszerről rántjuk le a leplet e havi körképünkben.

Ha nem is egy Sydney, de nekünk is megvolt a kis privát Olimpiánk, mikor a 14 versenyző pályára lépett…

Az elmúlt évek óta egyre világosabb a trend, hogy a legújabb PC-s technológiák ára a megjelenés után meredek mélyrepülésbe kezd, így azonos összegért az idő múlásával egyre komolyabb teljesítményű rendszereket vásárolhatunk. Ezzel együtt az újabb és újabb processzorok és alaplapok egyre gyorsabb ütemben váltják egymást, csak kapkodjuk a fejünket az egymást szinte hetente követő bejelentések hallatán. 4-5 évvel ezelőtt az ember még nyugton ülhetett a babérjain vagy 2 évig, hogyha megvett egy gyors gépet minden hozzá való alkatrésszel – mostanság egy fél év mindenféle upgrade nélkül szinte elképzelhetetlen, ha valaki továbbra is élvonalbeli gépet szeretne a magáénak tudni.

Az új szereplők is egyre nagyobb súllyal vesznek részt a nagy versenyfutásban: mint ahogy az a teszteredményeken is látható lesz, az AMD új processzorai eséllyel veszik fel a versenyt az Intel termékeivel.

A számtalan új eszköz mellett nem vesztek ki a régebbiek sem, de az áruk alaposan megzuhant, így egyre inkább érdemes a gépvásárlás előtt eldönteni, mire is lesz pontosan szükséged: ha csak közepes tudású irodai gép vagy internetböngészésre szánt konfiguráció a cél, ez a nagy teljesítményű, játékra és grafikára optimalizált PC-k árának feléért beszerezhető. Egy megbízható Celeron konfiguráció 64Mb RAM-mal ezeket az igényeket bőven kielégíti, bár ezzel együtt jár, hogy le kell mondanod a legújabb játékok jó minőségű futtatásáról.

Ha viszont olyan gép kell, amelyiken 100 fps-sel fut a *Quake III*, mindeközben nyomtat, mozit tölt le a webről és kávét főz, annak sincs akadálya – feltéve, hogy rendelkezel a *Jóbarátok* teljes stábjának egyéves honoráriumával. Vagy majdnem.

Az óriási alaplap, processzor, hang- és videokártya kínálat mellett végre a PC-k házának fejlődése is új lendületet vett. Vége a döguncalmas

Hogyan teszteltünk?

A 14 konfigurációt különböző tesztprogramokkal és néhány végrehajtandó feladattal eresztettük a ringbe. A nyers teljesítmény adatokat a *Hardinfo Pro 2.0* szolgáltatta, három kategóriában. Elsőként a processzor és RAM teljesítményt mértük, ahol adatrendezés, műveleti sebesség teszt és egyéb izgalmas dolgok zajlottak, hogy a végén egy jól összehasonlítható mérőszámot kapjunk. Következő lépésként a merevlemez sebességét, végül a CD-, illetve DVD-ROM adatátviteli képességeit hasonlítottuk össze. A 3D teljesítmény mérésére a *3D Mark2000* programot használtuk, amely két eltérő stílusú játék szimulálásával kezdi a bemérési folyamatot, majd különböző általános 3D-s képességeket mér fel. Széles körű elterjedtsége mellett azért is nagyon jól használható program ez, mert képes mérni a kártyák T&L képességeit, annak gyorsító hatását is. A 11 tesztből álló sorozat végén egy mérőszámot kapunk, ezt hasonlíthatjuk össze. Mivel az alapteszt 16 bites színmélységben futott, egy-egy gépnél elvégeztük a próbát 32 biten is, erről bővebbet a szövegben. A játékokban nyújtott éles teljesítményt a *Quake III* timedemójával mértük fel, pontosabban a Demo1 lefuttatásával High Quality beállításokkal. Az eddig felsorolt tesztekben kapott mérőszámok minden esetben annál jobb teljesítményt jelentenek, minél magasabbak az értékek.

A gépek munka során kiaknázható képességeit grafikai vonalon teszteltük, ezzel együttesen mérve a processzor sebességét, a merevlemezek és a RAM-ok hatékonyságát. Az első három teszt *Photoshop* használatával készült. Előkészítésként létrehoztunk egy 3000x3000 pixel méretű képet, majd ezt monokróm zajjal töltöttük ki. Az első feladat a szűrők közül a Stylize/Emboss használata volt, majd második feladatként a képet a Filter/Render/Clouds paranccsal töltöttük ki. Harmadik feladatként a képet 6000x6000 pixel méretűre számíttattuk át. Ezek elég alaposan megfuttatták a processzort és a memóriát, továbbá – különösen a harmadik tesztnél – a merevlemezt is. A negyedik kreatív grafikai teszt a 3D-s renderelési teljesítményt hasonlította össze, a *Bryce3D* tájképrajzoló programban.
A teszt mellett megtalálható a referencia kép, amely a rendereléskor létrejött, a kapott szám pedig a képszámításhoz szükséges idő volt. A grafikai teszteknél végrehajtási időket mértünk, itt tehát az alacsonyabb szám jelenti a jobb teljesítményt.

szürkeségnek, mióta formatervezők is részt vesznek a számítógép szinte egyetlen látható alkatrészének megalkotásában. Bár a PC még mindig csak kullog ezek a téren a Macintoshok mögött, az unalmas bézs kockák ideje végképp lejárt. A megjelenésen kívül sok a funkcionális változás is – érdemes egy pillantást vetni a FEFO PC lehengerlő házára néhány ötletért.

Bár a tesztbe ilyen konfigurációk nem kerültek, a vásárláskor érdemes fokozottan figyelni az olcsóbb gépekben egyre divatosabb alaplapra integrált video- és hangkártyára. Ezek valóban alacsonyan tarthatják az árat, de gyenge teljesítményt nyújtanak, és cseréjük – amellett hogy további összeget igényel – sok esetben nagyon körülményes (pl. azon videokártyák esetében, amelyeknél nincsen mellette szabad AGP, csak PCI sín).

Örvendetes előrelépés történt az eddig meglehetősen mostohán kezelt kiegészítők terén is, különös tekintettel például a hangfalakra. Bár a legtöbb konfiguráció továbbra is két hangfallal érkezett, ezek többsége már elfogadhatóan szólt, ritka volt a tompa dobozhang. Az igazi előrelépés azonban a megfizethető surround szettek elterjedése, amelyek a térbeli hangzás mellett jobb minőséggel és a mélynyomónak köszönhetően egész más élményt nyújtó hangkarakterrel rendelkeznek.

Az apróságok között fontos az egér is, a három hónap alatt kikopó noname eszközök helyett egyre több gép esetében márkás Microsoft és Logitech egereket találtunk. A billentyűzet terén is hasonló a helyzet, a százféle extrával felszerelt, ergonomikus, csuklótámasszal ellátott multimédia darabok lassan kiszorítják a régebbi típusokat.

A hardver mellett egyre nagyobb szerepet kapnak a konfigurációkhoz mellékelt OEM szoftverek is, amelyek egyre inkább tényleges értéket képviselnek. Már nem 3-4 éves lejárt ócskaságok járnak a hang- és videokártyák mellé, hanem viszonylag új játékok és felhasználói programok, amelyek valóban kihasználják az adott eszköz képességeit.

Gép vásárlásakor fontos rákérdezni:

- **Alaplap:** Milyen gyártmányú és milyen chipkészletet tartalmaz? Mi az ajánlott maximális alaplapi frekvencia? (133MHz ajánlott) Hány PCI bővítőhely van benne? (lehetőleg négynél több) Van-e benne extra USB csatlakozó? (2 a minimum) Hány RAM bővítőhelyet tartalmaz? (kettő felett az ideális) Milyen UDMA támogatása van? (UDMA/33, UDMA/66 vagy UDMA/100) Milyen az AGP sín sebessége? (2x vagy 4x)
- **Monitor:** Mekkora a képpontmérete? A kiszemelt felbontáson milyen a képfrissítési frekvenciája? (legalább 75, de sokkal inkább 85 vagy 100 Hz)
- **Memória:** PC100 vagy PC133? (az utóbbi ajánlott) Márkás vagy noname RAM? Ha 128Mb van a gépben, az két 64Mb-os vagy egy 128Mb-os RAM? (az utóbbi jobb a későbbi fejlesztéshez)
- **Grafikus kártya:** Ugye nem alaplapra integrált? SDRAM vagy DDR RAM található benne? (az utóbbi gyorsabb, de ez meglátszik az árán is) Van-e más ki- és bemenete is, vagy csak egy egyszerű VGA csatlakozó?
- **CPU:** A sebessége garantáltan eredeti, vagy esetleg összeszereléskor tuningolt, és a számlán gyorsabbnak feltüntetett?

Acomp Athlon 750


A Radeonban jó lehetőségek rejtőznek, de az Athlonnal rejtve is maradtak.

Az Acomp gép szíve az ABIT KA7-es alaplapra épített AMD Athlon 750MHz processzor volt, több téren is alaposan feladva a leckét az Intel alapú konfigurációknak. A másik érdekesség a grafikus kártya, az ATI új Radeonja volt, 64Mb DDR RAM-mal. Komoly várakozással néztünk tehát a tesztek elé, és a CPU eredmény egészen kiemelkedő volt, nemkülönben a 18,2Gb-os Samsung merevlemez sebessége. Amikor azonban a *3DMark* és a *Quake III* is sorra került, lelombozó volt az összkép: a konfiguráció messze a PIII-as gépek első generációs GeForce-szal nyújtott eredményei alatt maradt. Mivel nem tudtuk, a processzor vagy a videokártya lehet-e a bűnös, egy PIII600-as gépben is nekieresztettük az ATI kártyát, ott 4830-as pontszámot kaptunk 16 biten, és szintén magas, 4463-as értéket 32 biten is: a Radeon a megfelelő processzorral kifejezetten erős darabnak bizonyult. A grafikai feladatok során az Athlon ismételten jól vizsgázott, a *Bryce3D*-nél a mezőny egyik legjobb eredményét nyújtotta. A konfigurációban szerepelt még 128 Mb PC133 RAM, egy SB Live! Value hangkártya, Logitech OEM görgős egér, egy kiváló multimédiás Samsung billentyűzet és egy megfelelő teljesítményű Hitachi-LG 8x DVD. A géphez nem tartozott monitor, modem és hangfal, ezek tehát nem szerepelnek az árban, a Windows 98 SE viszont igen. Az összkép vegyes, a sok kiemelkedő képesség mellett sem szerencsés választás játékőrülteknek.

Acomp Athlon 750
308 000 Ft + ÁFA
ACOMP Számítástechnikai Kft.
www.acomp.hu

Pro és kontra
✓ Csúcs videokártya
✓ Munkához ideális
✗ Játékra nem az igazi

Vélemény
80%

Albacomp Activa 2000 Plus


Nem rossz konfiguráció ez sem, de maradjon meg inkább az irodai szférának.

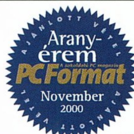
Az Albacomp inkább irodák számára állít össze számítógépeket. A tesztelt PC-ből ez ki is derül, hiszen az új Intel Easton D815 EEA alaplappal és PIII-as processzorral érkező gépben Ati Rage 2000 videovezérlőt és alaplapra integrált hangkártyát is találtunk. Nem is vártunk kiemelkedő 3D teljesítményt, de a gép egyéb teszteken sem szerepelt túl fényesen. Kizárólag ebben a gépben volt hálózati kártya (Intel Ether Express Pro 10/100). A konfigurációhoz LG 775N SVGA 17" monitor tartozott, szép képpel, bár a Flatronokkal nem vehette fel a versenyt. Kevés gép volt, amelyben nem DVD, hanem CD meghajtó szerepelt, jelen esetben egy LG 48x típus, amely jó közepes átviteli sebességgel dolgozott. A 7,5Gb Quantum merevlemez kifejezetten lassúnak bizonyult, bizonyára ez is közrejátszott a nem túl lelkesítő *Photoshop* eredményekben. Az árban benne foglaltatott még 128Mb RAM, egy Trekker görgős egér, egy BT billentyűzet, továbbá egy Windows 98 SE licenc, de ez talán még így is kissé drága a mezőny többi résztvevőjéhez képest. Ami mégis indokolhatja a magasabb árat, az a hároméves helyszíni garancia, amely az otthoni felhasználóknak talán nem létfontosságú, de egy irodában életmentő lehet.

Albacomp Activa 2000
349 700 Ft + ÁFA
Albacomp Kft.
www.albacomp.hu

Pro és kontra
✓ Hosszú garancia
✗ Gyenge videokártya
✗ Drágább a többinél

Vélemény
71%

Carrera Celeron 633



A tesztelt PC-k között összesen három Celeron processzorral szerelt gép szerepelt, ez volt a legmagasabb órajelű, 633MHz-es sebességgel. A Carrera konfigurációja Asus CUV4X alaplappal érkezett, 128Mb PC100-as RAM-mal. A Celeron igazán félelmeteset alakított, a kifejezetten nyers processzorerőt követelő részeken kívül (CPU mérés és *Bryce3D* renderelés) utolért vagy ott is hagyott néhány Athlonnal vagy PIII-mal rendelkező gépet. A *3DMark* illetve *Quake III* tesztekben jól vizsgázott az ismeretlen PowerColor GeForce 2 MX kártya, és a 8x Panasonic DVD is kellemesen gyorsnak bizonyult. A merevlemez egy 15Gb-os Quantum volt, igen meggyőző átviteli sebességgel, így azután a gép szinte minden területen versenyképes eredményt mutatott. Külön pozitívum, hogy ez a gép volt a mezőny messze legolcsóbb konfigurációja, mert az árban nincs benne ugyan a Windows 98, de minden egyéb igen: egy 15" Daewoo 529 monitor, egy Microcom belső modem, átlagos billentyűzet és hangfalak is, továbbá egy-két kellemes extra. Az emlegetett extrák a Microsoft Intellimouse WEB egér és egy Miro PC TV Tuner kártya voltak, amelyek elsőrangú kiegészítői egy ilyen jól összeállított konfigurációnak. Mindent összevetve ár/teljesítmény arányban kiemelkedő, remek kis gép ez, és a PC100-as RAM-tól eltekintve továbbfejlesztésekhez is ideális lehet, hiszen a nagyobb processzorra való váltáshoz a CUV4X kiváló alapot jelenthet.


Meggyőző bizonyíték, hogy olcsón is lehet szépen teljesítő gépet vásárolni, az upgrade lehetőségek korlátozása nélkül.

Carrera Celeron 633
255 980 Ft + ÁFA
Carrera Kft.
www.carrera.hu

Pro és kontra
✓ Legkedvezőbb ár
✓ Jó teljesítmény és extrák
✗ A RAM lehetne PC133

Vélemény
92%

EnterNet Tyson

Erős gépet állított össze az EnterNet: Asus CUSL2 PIII733-mal, 128Mb PC133 RAM-mal, Asus V7100 GeForce2 MX videokártya, 30Gb Quantum merevlemez. A gép jól vizsgázott majd' minden funkcióban, mégsem végzett első helyen – eredményeit érdemes összehasonlítani a Ready konfigurációval, szinte semmi különbség sem lesz. Az egyébként elég gyors Quantumok mindkét gépben hasonlóan gyengén szerepeltek, talán ezért is nem sikerült jobb *Photoshop* eredményeket elérniük. Találunk még egy 8x Asus DVD-t, amely valóban ennek a sebességnek megfelelő átviteli eredményeket hozott. A hangkártya SB Live!, melyhez egy kellemesen szóló Altec Lansing ATP3 hangrendszer tartozott, két lapos hangfallal és egy mélynyomóval. A konfiguráció monitora egy iiyama 17" modell volt, amely névtelensége ellenére egészen jól használhatónak bizonyult, bár a Flatronok nyomába sem ért. Az átlagos belső modem mellett a rendszer része volt még egy Hurricane billentyűzet, a Win98 licenc, egérként pedig egy A4-Tech IRW-5 infrás egér. Ez drót nélküli, de mivel infra technológiával és nem rádióhullámokkal (mint a Logitech Cordless sorozata) működik, kis tartózkodással kezdtünk vele dolgozni – ezzel együtt meglepően gyors és jól használható volt. A Tyson minden igényt kielégítő, jó konfiguráció széles bővítési lehetőségekkel, de ilyen erős versenytársak között találtunk nála vonzóbb gépet is.


Erős processzor, nagy merevlemez, néhány különleges kiegészítő és reális ár: nem rossz.

EnterNet Tyson	Pro és kontra	Vélemény
389 900 Ft + ÁFA EnterNet 2001 Kft. www.enternet.hu	✓ Erős összetevők ✓ Nagy merevlemez ✗ Jobb teljesítményt vártunk	88%

FEFO Dexter DH



A mezőny tankja, mindent ledarált egy kisebb állam éves katonai költségvetésével.

Teljesítményben és árban mindent ütött. Messze a legjobb házban érkezett, olyan többletfunkciókkal, mint külön ventillátor a processzornak, hangszigetelt kétrétegű fal, extra merevlemez tartó hely. Beljebb pedig Asus CUSL2 alaplap, PIII667E processzorral, 128Mb PC133 RAM-mal és Leadtek GeForce2 MX videokártyával. Az új elem az IBM Deskstar 75GXP merevlemeze 45Gb kapacitással. A sebességtesztekben félelmetesen vizsgázott a gép, bár a CPU és *Bryce3D* terén többen előtte végeztek, a *3DMark* és a *Quake III* is kitűnő eredményt adott, a *Photoshop* teszt pedig gyorsabban lezajlott, mint a 256Mb RAM-mal rendelkező Herta gépben. A konfigurációhoz külön megvásárolható 17" LG 795FT Flatron monitor érkezett, ez is a mezőny legjobbja volt, de a 109 950 Ft + ÁFA ár is messze a legmagasabb az indulók között. Járt még hozzá egy 16x Pioneer DVD-ROM, SB Live! hangkártya, Samsung multimédia billentyűzet, A4-Tech kétgörgős egér és Windows 98. Viszont szükséges még egy jó modem és hangfalrendszer is, így a teljes ár 485 000 Ft körül jön ki, ÁFA nélkül. Viszont ha valaki nem sajnálja rá ezt az összeget, páratlan teljesítményű fenevadat vihet haza, három év teljes körű garanciával.

FEFO Dexter DH	Pro és kontra	Vélemény
349 900 Ft + ÁFA (+monitor) FEFO Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. www.fefo.hu	✓ Csúcsteljesítmény ✓ Félelmetes merevlemez ✗ Bizony, meg kell fizetni	94%

Herta Orca HL-K special

Az Orca volt a mezőny egyetlen gépe, amely nem 128, hanem 256Mb PC133-as RAM-mal érkezett, és ez bizony meglátszott a teszteredményeken is. A gép paraméterei elsőre nem tűntek annyira különlegesnek a többi PC-hez képest, a 666 MHz PIII processzor a minőségi Epox alaplappal, több RAM-mal és villámgyors merevlemezzel mégis megtette a maga hatását. A gép sokkal nagyobb órajelű processzorral szerelt konfigurációkat vert meg nagy fölénnyel a *3DMark* tesztben, a *Quake III* során pedig elképesztően magas fps értéket produkált. A *Photoshop* tesztek is félelmetesen gyorsan lefutottak, bár ebben a Quantum merevlemez mellett a kétszeres RAM-nak is komoly szerep juthatott.
A gépben remekül szerepelt a Hercules GeForce2 MX kártyája, hangkártyaként pedig a VideoLogic SonicFury modellje. 16x Pioneer DVD olvasó került a gépbe, amely alig hajszálnyival maradt le a leggyorsabb meghajtó megtisztelő címéről. A konfiguráció árában benne volt még egy görgős egér, Cherry billentyűzet és egy belső modem is, viszont a Win98 operációs rendszer további 27 000 Ft-ért vásárolható meg, ezenkívül hangfalra és monitorra is szükség lesz a teljes rendszerhez. Nem kézzelfogható, de kiemelkedő szolgáltatás a két év teljes körű garancia és az ingyenes házhoz szállítás. Mindezek fényében a teljes rendszer egy 17"-os monitorral 420-430 ezer Ft körül jön ki, tehát nem ez a legolcsóbb választás, viszont a sebessége lenyűgöző volt...



A dinamikát sugárzó ház villámgyors gépet takar, csak győzd kifizetni.

Herta Orca HL-K special	Pro és kontra	Vélemény
331 000 Ft + ÁFA Herta Kft. www.herta.hu	✓ Mint a villám ✓ Különleges komponensek ✗ Van még mit venni hozzá	92%

Mikland Duron 600

A MÁSODIK AMD PROCESSZORRAL szerelt gép, de itt egy 600 MHz-es Duron került az Asus A7V alaplapba. A videokártyája egy Matrox G400-as, TV Tunerrel és az ehhez tartozó, ki- és bemeneteket tartalmazó dobozzal. Igen gyenge eredményeket hozott a *3DMark* és a *Quake III* tesztben, de ez csalóka – a G400-as képe ugyanis félelmetesen szép. Hiába idősebb a GeForce-oknál, továbbra is meggyőző kártya. Rávert a 750 MHz-es Athlonra is: itt volt a legnagyobb a CPU tesztben mért érték, és a *Bryce3D* tesztje is igazolta a teljesítményt. A közepes sebességű 20,4 Gb Maxtor merevlemez nem használt a *Photoshop* méréseknek, itt elmaradt az élmezőnytől. A gép még két különlegességgel rendelkezett, az egyik a Toshiba combo meghajtója, amely 4x/4x/24x CD-újraíró és 4x DVD-ROM egyben: nem a leggyorsabb, de jó áron minden fontos funkciót megkapunk egy egységben. A másik az ELSA Microlink 56K-s belső modem, amely igazán márkás darab, ez pedig jelentkezik az átlagos letöltési sebességben és a vonalbontások számában is. A konfigurációhoz tartozott még 128Mb PC133 RAM, egy 15" Samsung monitor közepes képfrissítéssel, SB Live! hangkártya, Genius Netscroll egér, Yamaha YST-M7 aktív hangfal és Win98 is. Házi videózáshoz tökéletes, igen kellemes teljesítményt nyújt, bár a jövő játékai lassan kinövik a G400-as kártyát.



A Duron 600 kellemes meglepetés volt, a Matrox kártya mozgóképes lehetőségei pedig minden házi videós igényt kielégítenek.

Mikland Duron 600	Pro és kontra	Vélemény
378 131 Ft + ÁFA	✓ A Duron jól vizsgázott	85%
Mikland Szalon Kft.	✓ G400 videoszerkesztéshez	
www.mikland.hu	✗ G400 új játékokhoz	

Mistral PIII750



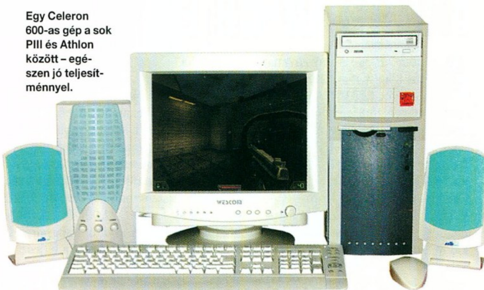
A nagy kékség egy PIII750-es processzornak ad otthont, de a videokártya és a merevlemez nem volt lenyűgöző.

KISSÉ KIEGYENSÚLYOZATLAN: A VIA Apollo chipsetes ABIT VH6 alaplapban helyet foglaló PIII-750 az egyik legerősebb processzor, az összteljesítmény mégis elmaradt a várttól. Ennek oka az idejétmúlt Voodoo3 3000 gyorsító: jövőre talán már el sem indulnak ezen a játékok. Nem olyan rossz a Voodoo3, de a képminőség halovány, a *3DMark* teszt végig villódzott. A 20,4Gb-os Quantum merevlemez megmagyarázhatatlanul lassú volt, csúf átviteli sebességet és *Photoshop* teljesítményt eredményezve. A legszembetűnőbb dolog a gép külseje, az átlátszó kék ház, egér és billentyűzet az iMacek világát idézi, vagy inkább csúfolja. Ebben a gépben is 6x/4x/24x/+4x kombinált CD újraíró/DVD található, de ez Ricoh gyártmány, sebessége hasonló volt a Toshiba modelléhez. Itt is márkás modem, egy Diamond PCI került beszerelésre, találunk továbbá egy TV/FM Tuner kártyát is. Sajnos a RAM csak PC100, ezenkívül egy Diamond Monster MX300-as hangkártya és egy meglehetősen szép hangot adó Altec Lansing hangfal tartozott a géphez, monitor és Win98 nem. Látható, hogy több remek alkatrész is került a gépbe, egyenként meglehetősen jó áron, de az összhatás valahogy mégsem az igazi.

Mistral PIII750	Pro és kontra	Vélemény
344 562 Ft + ÁFA	✓ Sok kiváló alkatrész	78%
Mistral Computerworld Kft.	✗ Voodoo3 3000	
www.mistral.hu	✗ Nagyon lassú merevlemez	

Mixim Celeron 600

JÓ ÖSSZEHASONLÍTÁSI ALAP EZ A Celeron 600 alapú gép a PIII-asok és Athlonok mezőnyében. A gép Asus CUV4x alaplapot, 128Mb PC100 RAM-ot és 15Gb Western Digital merevlemezt tartalmazott. A videokártya (Hercules Prophet GeForce, még az első generációból) a 3D teszteken elég jó eredményt hozott, legalábbis a processzorhoz képest. Itt az AMD processzorokkal ellentétben a CPU maradt alacsonyabb és a *Bryce3D* render is igen lassan futott le, viszont a játékokban elég jól elhúzott a legtöbb Athlon mellett. A merevlemez átlagos teljesítménye a kisebb processzorral közepes *Photoshop* eredményt adott. Ez a gép is kombinált Toshiba CD-RW/DVD meghajtót tartalmazott, úgy látszik, a típus lassan megkezdi hódító útját. A hangkártya a jól bevált SB Live!, egy EdtaSonic G-926-os flat panel hangfalkészlettel. Ez utóbbi érdekessége az alig egy centis vastagság, ehhez képest meglepően tiszta hangot kaptunk zenehallgatás és játék során egyaránt – még ha a teljesítmény el is maradt a surround eszközöktől. Tartozik még hozzá egy átlagos belső modem, Agiler görgős egér, Chicony multimédia billentyűzet és Windows 98. Az árba beleértendő egy 15"-os Wescom monitor is, amely minden névtelensége ellenére meggyőző képfrissítési értékekkel hívta fel magára a figyelmet. A Mixim konfiguráció 50-80 000 forinttal olcsóbb a mezőny legerősebb gépeinél, de ezért az árért is meggyőző teljesítményű gépet kaphatunk.



Egy Celeron 600-as gép a sok PIII és Athlon között – egészen jó teljesítménnyel.

Mixim Celeron 600	Pro és kontra	Vélemény
329 900 Ft + ÁFA	✓ Kellemes összbenyomás	84%
Mixim Kft.	✓ Olcsóbb választás	
www.mixim.hu	✗ Inkább csak játékra	

Pentacomp Athlon700



Az Athlon rácáfolt az eddigi alacsonyabb játékteljesítményekre.

A PENTACOMP AMD K7-700-AS GÉPE teljesen felborította elméletünket az Athlonok és PIII-ak előnyeiről és hátrányairól. Míg a többi Athlon a 3D játékokban haloványan szerepelt, ez rávert a PIII733-as gépekre is, a *3DMark* és a *Quake III* teszt során egyaránt, köszönhetően az Asus V6800 GeForce első generációs, de DDR RAM-os kártyájának. Az ABIT KA7 alaplapon 128Mb PC133 RAM kapott helyet, a merevlemez pedig egy nagyon gyors írás/olvasási sebességet adó 15Gb Quantum típus volt - ez utóbbi ismeretében furcsa volt a gyengébb *Photoshop* teljesítmény, hiszen ebben az Athlonok elég jól szerepeltek, még gyengébb merevlemezzel is. A *Bryce*-ban végzett 3D render eredménye is elmaradt a többi AMD processzoros géptől, de a PIII mezőnytől nem. Ez a gép is combo meghajtót tartalmazott, a Ricoh 6x/4x/24 + DVD egységét. A konfigurációhoz SB Live! hangkártya járt, dobozos és nem OEM, több szoftverrel, továbbá egy ehhez tökéletesen illő SoundWorks FPS1000 surround szett. A gépben volt Acorp belső modem, járt hozzá egy 15" Philips monitor is, ezen felül Chicony multimédia billentyűzet, Logitech görgős egér és Win98 licenc. Ez az Athlon konfiguráció is meggyőző teljesítményt nyújtott, egyedülállóan jó 3D játék paraméterekkel az AMD K7 hajtotta gépek közül. Nem különösebben olcsó, de erős.

Pentacomp Athlon700 399 260 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Pentacomp Kft. www.pentacomp.hu	✓ Kiemelkedő 3D eredmény ✓ Jó videó és hang ✗ Lehetne olcsóbb is	89%

QWERTY Intel Pentium III 733 MHz FCPGA

A QWERTY GÉPE ERŐS ALTERNATÍVÁT kínál, még megfizethető áron. A nagy teljesítményért a PIII733 processzor felel, itt is Asus CUV4X alaplapon. A 128Mb PC133 RAM-mal együtt ez további jó upgrade lehetőséget nyújt, ha esetleg a jövőben kinőjük a PIII733-at... A tesztekben a QWERTY konfigurációja ugyan egy alkalommal sem végzett az első helyen, de minden feladatban az élmezőnyben járt, kiegyensúlyozott működést bizonyítva. Az ASUS GeForce kártya elegendő teljesítményt nyújtott a *3DMark* és a *Quake III* tesztek számára is, a processzor pedig gond nélkül vette a kreatív feladatok által jelentett akadályokat. A 10,2Gb-os merevlemez sebessége ugyan az átlag alatt maradt, de a 10x Pioneer DVD meghajtó jól szerepelt. A gép érdekessége volt még a kiváló minőségű DialCom belső modem. Monitor is járt a konfigurációhoz, egy 15" Samsung 550s, közepes képfrissítési paraméterekkel. Hangkártyaként SB Live! került beépítésre, de ehhez csupán egy kissé gyenge Genius hangfalpár tartozott. A géphez járt még egy átlagos billentyűzet és egy Logitech OEM egér, amely egyedülálló módon soros volt. A konfiguráció vételára nem tartalmazta a Windows 98-at, ez további 27 900 Ft + ÁFA áron rendelhető, de ezen kívül teljes rendszert kapunk a pénzünkért. A mezőny egyik jól kiegyensúlyozott résztvevője, emberközeli árral, megnyerő teljesítménnyel és kiváló bővítési lehetőségekkel.



Egy minden területen jó eredményt mutató összeállítás, megfizethető áron.

QWERTY PIII 733 343 400 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
QWERTY Computer www.qwerty.hu	✓ Minden területen jó eredmény ✓ Nem is túl drága ✗ Kissé lassú merevlemez	87%

Ready Professional PIII733



A GÉP KOMPONENSLISTÁJÁNAK ÁTTEkintését néhány másodperces csend követte. Az Asus CUSL2 alaplapon PIII-733 processzor működik, 128Mb PC133 RAM-mal. Ám a titok a kiegészítőkben rejlik: Asus V7100 GeForce2 MX kártya, 15Gb Quantum merevlemez és 10x Pioneer DVD olvasó, Diamond Supramax USB-s külső modem, Microsoft Optical egér. A hangkártya a már ismert SB Live!, de ehhez a géphez a 4+1 hangfalas PC Works 1000 szett járt, kiváló hangminőséggel és térélménnyel, stílusos 17" Samsung Syncmaster 750ST Aqua Blue monitorral. Az átlátszóra tervezett monitor kiváló képminőségével és különleges megjelenésével nagy sikert aratott, bár az emelgetése már kevésbé... Szót kell még ejteni az egyedülállóan sok mellékelt programról is – a Win98-on, a hardverekhez járó teljes szoftvereken és a videokártyához járó ingyenes játékon (*Soldier of Fortune*) kívül egy komplett játékgyűjtemény és egy *SimCity* is a csomag része volt. A gép a tesztek során szintén az élmezőnyben volt szinte minden területen, de sehol sem bizonyult a leggyorsabbnak. Valamiért a merevlemez sem volt az igazi. Furcsa volt az is, hogy a sok paraméterében hasonló QWERTY gép az első generációs GeForce videokártyával nyújtott közel ugyanolyan teljesítményt, mint az Asus 7100-as. Mindezzel együtt a kiváló kiegészítőkkel és teljesítménnyel ez volt a stáb egyik kedvence, a szíven ütő árcédula ellenére is.

Elég húzós ára van, de minden alkatrésze első osztályú, minőségi darab.

Ready Professional PIII733	Pro és kontra	Vélemény
414 538 Ft + ÁFA Ready Compker Kft. www.ready.hu	✓ Minőségi elemek ✓ Kiemelkedő teljesítmény ✗ Ez azért drága	90%

Senorg Discovery PC 340 PIII-700



Jó teljesítményű, minőségi PC, de a tudását figyelembe véve kissé drága a többiekhez képest.

A PIII700-AS PROCESSZOR ITT EGY kevésbé szerencsés Intel 440 ZX-es alaplapba került, amely csak 100MHz-es rendszerbuszt támogat, és bővítőhelyekben sem túl gazdag (3 PCI, 1 ISA). A gépben 128Mb PC100 RAM, Asus GeForce 6600 videokártya és SB 128 hangkártya volt, 10,2Gb merevlemezzel és 6x Panasonic DVD-ROM-mal. A gép része még egy átlagos belső modem, billentyűzet és egér is, ill. a Windows 98. A konfiguráció árán kívül kaptunk a géphez egy nagyon szép képet adó 17" LG 575 FT Flatron monitort is (ez további 83 880 Ft + ÁFA), amely valóban méltó társa egy erős PC-nek – bár meg is kell fizetnünk az árát. Érdekes volt még a géphez kapott TEAC 2000 surround hangrendszer (újabb 79 900 Ft + ÁFA), amely sok tesztben jó eredménnyel szerepelt, bár a kapottnál lényegesen jobb hangminőségre számítottunk. Valahogy nagyon sok volt a basszus, és a kis hangfalak a játékok alatt zörögtek-hörögtek. Filmekhez meggyőző hangélménnyel szolgált, de a zenehallgatás és játék már kevésbé volt lenyűgöző. Igényes konfiguráció volt a Discovery, bár az alaplap és a RAM is szűkíti a továbbfejlesztés lehetőségeit, és a gép így is a drágábbak közé tartozott, különösebb extrák nélkül.

Senorg Discovery	Pro és kontra	Vélemény
290 740 Ft + ÁFA Senorg Hungary Rt. www.senorg.hu	✓ Minőségi elemek ✗ Kár az alaplapért ✗ Kissé drága	82%

Spéci PIII700E

A KELLEMESEN FORMATERVEZETT, MAgabiztosságot sugalló Spéci házban egy Asus P3V-4X alaplapra szerelt PIII-700-as processzor foglalt helyet, így meggyőző teljesítményre számítottunk ennél a konfigurációnál. Ez több területen be is igazolódott, a 15Gb-os Quantum merevlemez is megfelelően gyors volt a jó *Photoshop* teszteredményekhez, de a 3D pontszámok mégsem voltak igazán meggyőzőek. A gépben egy első generációs Guillemot GeForce kártya működött, mégis, még a Celeronos PC-k is jobb *Quake III* fps-t és hasonló *3DMark* eredményeket produkáltak. A 8x Goldstar DVD meghajtó átlagos teljesítményt nyújtott, a beépített SB Live! hangkártya megszokottan jól szerepelt, a 128Mb PC133-as RAM pedig jó lehetőséget biztosít az esetleges későbbi továbbfejlesztéseknek. A konfigurációhoz 17 colos Samtron monitor tartozott, amelynél láttunk már jóval szebbeket is, de a gép áráért nem rossz darab ez sem. Itt sem maradhattak ki a fontos kiegészítők, az összeállítás tartalmazott egy átlagos belső modemet, billentyűzetet, egy A4 kétgörgős egeret, Genius G-16 hangfalszettet, sőt még egérpadot és egy kiszedhető merevlemez keretet is adtak a géphez. Az operációs rendszert viszont külön kell megvásárolnunk, a Windows 98 ára 28 000 Ft + ÁFA. Nem volt kiugró ez a konfiguráció, de így is erős teljesítményt nyújtott, az ár pedig nem sétál az egekben, különösen a magas órajelű processzort és a 17" monitort figyelembe véve.



Megnyerő, megfelelő árú konfiguráció 17" monitorral – de semmi szívbemarkoló.

Spéci PIII700E	Pro és kontra	Vélemény
313 800 Ft + ÁFA Spéci Computer Kft. www.speci.hu	✓ Megfelelő teljesítmény ✓ Megfelelő ár ✗ Azért többet vártunk	83%

A rideg tények

Termék	3D Mark	CPU	HDD	CD/DVD	Bryce3D	Q3	Ár	Vélemény
Acomp Athlon 750	2130	12.64	22764	3499	127	43.6	308 000 Ft + ÁFA	80%
Albacomp Activa 2000	1293	9.08	3816	3151	174	18.2	349 700 Ft + ÁFA	71%
Carrera Celeron 633	3686	8.62	19149	3458	209	61.7	255 980 Ft + ÁFA	92%
EnterNet Tyson	3943	9.98	7759	2668	142	67.3	389 900 Ft + ÁFA	88%
FEFO Dexter DH	4978	10.22	33582	3983	155	85.1	349 900 Ft + ÁFA	94%
Herta Orca HL-K special	4775	8.11	19420	3962	151	96.6	331 000 Ft + ÁFA	92%
Mikland Duron 600	1933	12.88	7519	2188	112	38.1	378 131 Ft + ÁFA	85%
Mistral PIII750	2301	10.09	4284	2115	169	54.4	344 562 Ft + ÁFA	78%
Mixim Celeron 600	3293	8.06	14716	2186	228	58.3	329 900 Ft + ÁFA	84%
Pentacomp Athlon700	4494	12.03	28140	2113	147	82.2	399 260 Ft + ÁFA	89%
QWERTY PIII 733	4063	9.87	8307	3393	147	64.1	343 400 Ft + ÁFA	87%
Ready Professional	3950	10.19	7712	3508	142	67.5	414 538 Ft + ÁFA	90%
Senorg Discovery	3937	9.51	8394	3458	150	65.4	290 740 Ft + ÁFA	82%
Spéci PIII700E	3608	9.54	19166	3273	151	52.7	313 800 Ft + ÁFA	83%

Összesítés

A maratoni tesztek során bebizonyosodott, hogy a forgalmazók többsége tényleg tudja, mitől döglik a légy – félelmetesen jó gépeket próbálhattunk ki, számos érdekességgel és egyedi hardver megoldásokkal, eszközökkel. Bár mindenképp fel kellett állítanunk valamilyen értékelést, ha valaki végrehajtja a teszteket mostani otthoni konfigurációján, kiderülhet, hogy még a mezőny átlaga is igen magasan teljesített.

Látható az is, hogy az AMD-t érdemes egyre inkább komolyan venni, még akkor is, ha a legtöbb esetben játékra kevésbé vált be. A GeForce 2 GTS és az Ati Radeon fej fej mellett halad. Bár drágák, aki ezen kártyák valamelyikével szereli fel a gépét, biztosan elégedett lesz a vásárlással. Aki viszont nem akar ennyit áldozni erre, nagyon jól jár a lezuhant árú első generációs GeForce-okkal és a nem sokkal drágább GeForce 2 MX-ekkel is. Soha ilyen jó lehetőségek a játékokhoz...

A merevlemezek területén bombaként robbant a FEFO gépben ülő IBM Deskstar, bár 75 790 Ft-ért illik is ilyen teljesítményt nyújtani... ugyanis ennyi a vincseszter listaára a konfigurációtól függetlenül. A CD-k ideje lassan lejár, az otthoni gépekben átveszik helyüket a DVD-k, illetve a meglepően nagy számban érkezett kombinált meghajtók – miért is vásároljon az ember külön DVD-t és CD újraírót, ha megteheti egyben... A hangkártyáknál is láttunk néhány kellemes újdonságot, de ár/teljesítmény viszonyban továbbra is az SB Live! tűnik az átlag felhasználó számára jó választásnak. A modemek terén kissé talán elfogultnak tűnhettünk a márkás darabok iránt, de ezt a kapcsolat minőségének és sebességének alakulása komolyan indokolja: aki sokat akar a neten lógni ISDN és kábelnet nélkül, inkább tegyen le az olcsó PCI-os softmodemekről.

A *PCF* medálokat azoknak a gépeknek tartottuk fent, amelyek valamiért még ebből az erős mezőnyből is kiemelkedtek.

Nem volt könnyű dolgunk a végső értékelés során: a *PCF* medálokat azoknak a gépeknek tartottuk fent, amelyek valamiért még ebből az erős mezőnyből is kiemelkedtek – és még így is egy halommal kellett kiosztanunk belőlük.

Alacsonyabb árával is remek teljesítményt nyújtott a Carrera Celeronos konfigurációja, minden bizonnyal a gondosan válogatott komponenseknek betudhatóan. Másik kiemeltünk a Ready gépe, mely nem olcsó ugyan, de olyan kényelmes, minőségi eszközökkel pakolták meg, amelyek valóban nagyságrendekkel emelik a számítógéphasználat nyújtotta élményt. A Herta Orca gépében a kiváló 3D és merevlemez teljesítmény volt lenyűgöző, és csak azért nem tarolt nagyot, mert a nagyágyú FEFO gép is megérkezett. Ezt hagytuk a végére: itt is igaz, hogy a minőségért fizetni kell – kiváló összteljesítmény és egyedülálló elemek tették a mezőny legizmosabb konfigurációjává. **PCF**



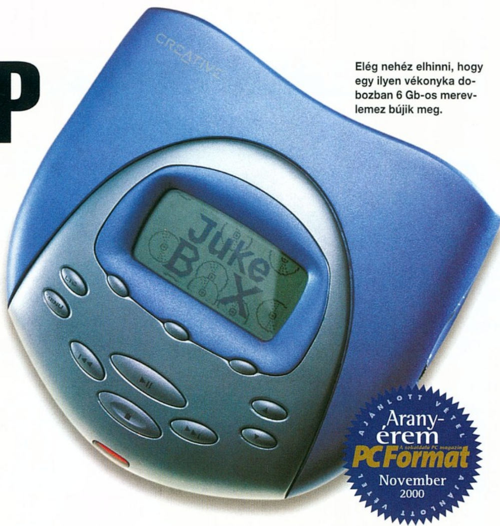
A mostani körkép kolosszusa: ha telik rá, nem csalódhatsz.



Talán nem ez volt a leggyorsabb gép, de a sok minőségi eszköz teljes sikert aratott.

Jukebox DAP

A teljes CD gyűjteményedet magaddal viheted a segítségével, de vajon ettől még népszerűbb lesz az MP3?



Elég nehéz elhinni, hogy egy ilyen vékonyka dobozban 6 Gb-os merevlemez bújik meg.

MINDANNYIAN TUDJUK, HOGY az MP3 a jövő zenéje, de vajon ezt mindenki így gondolja? Nézelődnek az interneten, egy kicsit bolondoznak, de aztán ennyi. A valóság az, hogy a digitális audio - legyen az MP3 vagy valami más - lesz a jövőben a zenék reprodukálásának szabványa. A Creative meg is jelentette a Digital Audio Player Jukebox nevű szerkezetét, ami talán az első igazán meglepő digitális audio eszköz lesz.

Mivel a szerzői jogok és a másolásvédelem nincs az MP3-ban beépítve, talán egy másik digitális formátum lesz a jövő zenéje. De a Creative olyan eszközt hozott létre, ami formátumfüggetlen, így az összes létező digitális zeneformátumot támogatja (MP3, WMA, AAC és WAV).

Első pillantásra a Jukebox olyan, mint egy kék-ezüst discman. Ez egy kicsit átverős külső kialakítás, az ember nem tud nem arra gondolni, hogy felnyitja a tetejét és bedug egy CD lemezt, holott ezt természetesen nem tudjuk megtenni. A CD lemez helyett egy 6 Gb-os merevlemez van a fényes külső burok mögé rejtve, amin nyugodtan tárolhatod az MP3 vagy egyéb fájlokat. A legtöbb MP3 lejátszó egyetlen albumot képes tárolni, de ez a mennyiség komoly előrelépést jelent. 6 Gb-on 100 órányi CD minőségű anyagot tárolhatunk. Miért vinnél csak egy maréknyi számot magaddal, amikor szinte az összes CD-det felpakolhatod a Jukebox terjedelmes merevlemezére.

Csak 400 grammos, úgyhogy könnyedén magunkkal cipelhetjük bárhová, habár egy kicsit nagy, zsebben nem igazán fér el. Akkor sem kell aggódni, ha leejtjük, hiszen a merevlemez olvasófeje állandóan a lemezen pihen, így biztosan nem veszíthetünk adatot egy véletlen ütés nyomán. Van benne egy öt percre elegendő rázkódásvédelmi memória, így az erőteljes rázásnak is ellenáll, anélkül, hogy a lejátszásban bármiyen hibát észrevennénk.

Vegyük kézbe az irányítást

A Jukebox az ID3 jelzőt minden tekintetben kihasználja, így választhatunk zenét az előadó neve, az album címe vagy bármi más alapján. A menürendszere elsőre egy kissé zavarba ejtő, de maximum 10 perc után világossá válik, hogy mi is történik.
A kiválasztott számokat hozzáadhatod a játszási listádhoz, amit természetesen elmenthetsz, így később is meghallgathatod.

A lejátszás minősége kivételesen jó, különösen azért, mert a merevlemez méretének köszönhetően jó minőségben tömörítheted az MP3 zenéidet. A számítógépből a zenéket a *PlayCentre 2* program segítségével juttathatjuk a Jukeboxba, ami az egyik legegyszerűbb program, amit eddig használtunk. A Jukebox a gyors USB porton keresztül csatlakozik a gépünkhöz, ami azt jelenti, hogy nem kell túl sok időt eltöltenünk a fájlok másolásával. 10 másodperc egy 3,5 Mb-os fájlra elég jó teljesítmény.



A Creative lopott néhány ötletet az idegenektől, ez tisztán látszik.

6 Gb-tal a zsebedben több mint 100 órányi, CD minőségű zenét vihetsz magaddal.

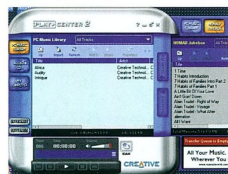
A Jukeboxon a fejhallgató kimeneten kívül két további kimenetet is találunk, amivel olyan négy hangszórós hangrendszeren is hallgathatjuk a zenéinket, mint amilyen például a Creative Cambridge SoundWorks 4.1. Itt kerül előtérbe az EAX vezérlőrendszer. Ha már használtad a Creative Live! hangkártyáinak valamelyikét, akkor ismerős lesz a dolog. Az EAX vezérlés segítségével a zenét olyanná teheted, mintha az egy arénában vagy egy hangversenyteremben szólalna meg. Nos, mindezek elérhetők a Jukeboxon is. Ez egy olyan további lehetőség, amit valószínűleg sosem fogsz használni, de ha mégis szükség lenne rá, akkor ott van.

Hajrá, evolúció

Most egy kicsit feltartjuk a kezünket, hiszen ezzel a teszttel megszegtük a *PC Format* egyik régi alapszabályát - miszerint csak teljesen kész termékeket tesztelünk. Ebben az esetben a DAP Jukeboxszal kivételt tettünk. Na, nem kell megijedni, nem adjuk fel az elveinket. Egyszerűen arról van szó, hogy ez a termék nem egy átlagos valami. Első ránézésre látszik, hogy a fejlődést szem előtt tartva tervezték. A fejleszthető firmware-nek köszönhetően valószínűleg egy csomó BIOS upgrade-en fog keresztülmenni, így aztán a jövőben rengeteg új funkcióval találkozhatunk majd. Például a következő néhány hónapban megjelenő fejlesztések után bármilyen adatot lehet majd a Jukeboxra másolni, így használhatjuk backup eszköznek is. A DAP végső specifikációja sincs még készen, beszélnek még további kiegészítőkről, mint amilyen például a távirányító, de a Creative is majd csak két héttel a tényleges megjelenés előtt tudja megmondani, hogy mi lesz a dobozban. Természetesen akkor sincs baj, ha nem találod a távirányítót, hiszen csak regisztráltatni kell a saját példányodat a Creative weboldalán, és már küldik is. Persze ingyen.

Azért ez a jövőbe mutató tervezés is vitatható. Jó tudni, hogy később még újabb funkciókkal bővítik a már meglévő szerkentyűnket, de másrészről viszont kellemetlen egy kissé a BIOS frissítése, valamint az ingyenes kiegészítőkért kuncsorgás is zavaró egy kicsit.

Ami számunkra igazán fontos, hogy ez az első olyan MP3 lejátszó, ami életképes alternatívát mutat a hordozható CD és MiniDisc lejátszók mellett. Higgy nekünk, a legjobban hordozható zenék a fejünkben vannak. **PCF**



A *PlayCentre 2* olyan egyszerű, hogy akár egy csimpánz is képes lenne használni.



A Jukeboxban találunk olyan ingyenes zenéket, mint amilyen ez is.

Jukebox DAP	Pro és kontra	Vélemény
£349 (kb. 140 000 Ft) Creative Labs (800) 12 222 www.creative.com	✓ Óriási, 6 Gb-nyi kapacitás ✓ Jól néz ki ✓ Jövőálló ✓ 4.1 hangszóró kimenet ✗ Nem olcsó	**90%**

Sony PLM-A35 Glasstron

Fogj egy jól összehajtogatott 50" monitort és tedd zsebre...

IGAZI CSEMEGÉRE AKADTUNK A SONY videós és multimédia kiegészítői között, amely legalább annyira technikai érdekesség, mint kényelmet szolgáló eszköz. A Glasstron névre hallgató szemüveg már első ránézésre több az esti olvasáskor viselendő eszköznél, de aki arra tippel, hogy ez egy újabb játékokhoz alkalmazható irányító vagy VR eszköz, az tévúton jár. A hasonlóság ott ér véget, hogy ebben a készülékben is két kisméretű képernyő található, de itt egyenként 180 000 képpontos felbontású LCD-ről van szó.

Felmerülhet a kérdés, hogy ha nem játék, akkor mégis mi a fő funkciója az új szemüvegnek. A Glasstron a gyártó szerint olyan képet biztosít, mintha 2 méterről néznél egy 52" képátmérőjű képernyőt – ez nagyjából kétszerese a nagy 72 centis TV-k méretének. Jelen esetben tehát nem játékról, hanem a filmekről, DVD-ről és videóról szól a történet. Ennek megfelelően a nagy felbontású képernyőn kívül a szemüvegben kiváló minőségű, beépített dinamikus sztereó hangrendszer is helyet kapott, amely két fülhallgatóval használható.

A Glasstron hagyományos kompozit és S-Video bemenettel rendelkezik, és bármilyen képet képes megjeleníteni, ami ezekre jelet szolgáltathat. Eszerint csatlakoztatható a házi videóhoz vagy DVD szetthez, digitális fényképezőgéphez és kamerához, PlayStationhöz, továbbá megfelelő videó kimenettel ellátott számítógéphez. Ezt ugyan egy közönséges TV is megteszi, ráadásul ezzel egyező áron már egy elég kellemes darabot is beszerezhetünk, még ha nem is a csúcskategóriából. Kérdés, hogy a hozzávetőleg 200 000 forintos szemüveg milyen esetekben lehet jó választás egy nagyképernyős TV-hez képest – például bárhol és bármikor, ahol és amikor nincs nálunk megfelelő TV készülék vagy monitor. Ha hétköznapi példa kell, legjobb a hosszú repülő- vagy vonatút: 14 óra egy embert próbáló ülésben igencsak unalmas lehet. Korunk utazó menedzsere viszont csak előszedi a krokodilbőr retikül mélyéről a hordozható DVD-t, csatlakoztatja a tápról is működő Glasstront, és máris kész az ideális házimozi szett. A nem hétköznapi példa lehet a dzsungelharcot rögzítő fotóriporter, aki este jó minőségben nézheti meg a hosszú nap során rögzített anyagot további válogatáshoz, anélkül hogy egy nagy monitorral a zsebében kellene kószálnia.

A sok elmélet után a gyakorlat. A Glasstront egy halom különböző kábellel ellátták, így nem volt nehéz összekötni a már felsorolt kompatíbilis eszközök egyikével sem, rögtön következhetett az éles teszt. Ahol lehetett, a szemüveg S-Video bemenetét használtuk a jobb képminőséghez. A hatás elég meggyőző, hiszen az alig 1,5 cm-es képernyők – mivel a szemhez nagyon közel helyezkednek el – szinte az egész látóteret betöltik. A megnézett filmek minősége is kielégítő volt, bár vitathatatlanul látszott a képernyőn, hogy ez azért nem ad olyan éles képet, mint egy monitor, hiszen a felbontás csak 800x225 képpontos. Ez a mozgóképeknél nem is olyan nagy baj, inkább a finom vonalak elkülönítésénél okozhat problémát, mint amilyen a szöveg. Ez a felbontás még bőven elég volt mondjuk a *Mátrix* DVD feliratozásának elolvasására, de mikor számítógépre kötöttük a szemüveget, már akadtak gondok az élességgel. Több felbontásnál is kipróbáltuk a Glasstron használhatóságát – a játékok például egészen szépen működtek, de mikor a szöveg fontos lett volna, már akadtak gondok: kényelmesen csak a desktopon található ikonokról tudtunk programot futtatni, hiszen a Start menü elég hangyás volt. Viszonyítási alapként futtattuk a *Word*-öt is, és 640x480-as felbontásban a 16 pontos betűk voltak tisztán olvashatóak a szemüveg LCD-jén.



A két fülhallgató hangja a filmek alatt kristálytiszta volt, és a zenei DVD is kifogástalan minőségben szólalt meg, ebben minden bizonnyal közrejátszott a beépített AVLS (Automatic Volume Limiter System – Automatikus hangerőszabályozó rendszer), amely levágja a torzulásokhoz vezető kellemetlen hangerőkiugrásokat.

A rendszer valóban hatásos filmélményt nyújthat, különösen egy kényelmes fotelben, elsötétített szobában. Ha már itt tartunk, essen néhány szó a kényelemről is. A Glasstron meglepően könnyű, a 95 grammos tömeg eltörpül a régi VR sisakok mellett, így semmi akadálya nem lenne a képernyő huzamosabb használatának. Viszont egyöntetű vélemény volt, hogy a Glasstron meglehetősen elfárasztja a szemet: egy félóra után jólesett pihenőt tartani, volt, aki még kevesebb ideig tartotta kényelmesnek a szemüveget. A szemre jelentett megerőltetésre a gyártó is figyelmeztet, ezért is nem ajánlja a készülék használatát 15 év alatt. A kényelem utolsó pontja is lényeges, a mobilitás. A Glasstron egyaránt üzemeltethető hálózatról (többféle feszültséget is támogat, így bármelyik országban használható) és újratölthető telepről. Az egész készülék könnyű még a táppal együtt is, így valóban kényelmesen hordozható.



A nap ellen ugyan nem véd, de DVD-re pont megfelel.

Az ember óhatatlanul megáll egy pillanatra csodálkozni az alkalmazott technikán.

A Glasstron minden bizonnyal kevesek meglehetősen drága játékszere lesz, hiszen csak speciális körülmények között szállhat versenybe egy nagy képátmérőjű monitorral vagy TV képernyővel. Viszont az ember óhatatlanul megáll egy pillanatra csodálkozni magán az alkalmazott technikán: a szemüveg pehelykönnyű, mindamellett kiváló hang- és meggyőző képminőséget biztosít, mindezt egy mellényzsebnyi helyen. PCF

Sony PLM-A35 Glasstron
159 990 Ft + ÁFA

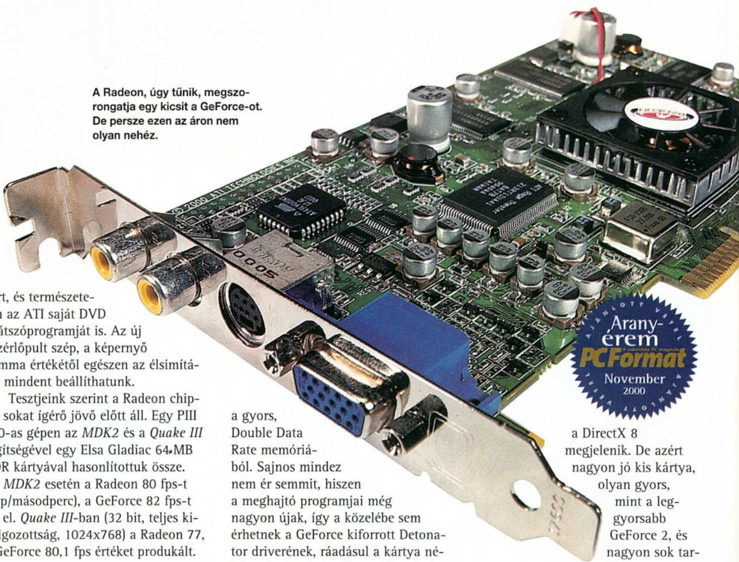
Murányi Kereskedőház
(1) 392 0700
info@muranyi.com

Pro és kontra
✓ Elképesztő méretek
✓ USB csatlakozás
✓ Kép- és hangminőség
✗ „Szemkápráztató"
✗ Mennyiért?

Vélemény
84%

ATi Radeon

Mégiscsak lesz az nVidiának vetélytársa? A *PC Format* letesztelte az egyetlen olyan videokártyát, aminek jelen pillanatban esélye van a trónfosztásra.



A Radeon, úgy tűnik, megszorongatja egy kicsit a GeForce-ot. De persze ezen az áron nem olyan nehéz.

HA ATI VIDEOKÁRTYA VAN A GÉPEDben, akkor az egy kicsit olyan, mint egy 1000 köbcentis Ford Fiestát vezetni - mindkettő rendesen teszi a dolgát, de hiányzik a stílus és a sebesség. Az ATI hírneve egy elég erős löketet fog kapni most, hogy megjelentette a legújabb chipkészletét, ami félelmetes erővel bír.

Néhány hónapon belül biztos, hogy lesz jó pár mindentudó videokártya, ami a Radeon chipsetre épül. A most tesztelt kártyán 64 Mb DDR memória található, videó ki/bemenet és teljes 4x AGP támogatás. A Voodoo 5500-zal szemben nem foglal el annyi helyet a gépünk házában, mint egy második alaplap, nagyjából a GeForce kártyák méretével azonos.

A telepítés úgy ment, mint a karikacsapás. Az ATI *Easy Install* programja egy szempillantás alatt felszórta gépünkre a szükséges drivereket és segédprogramokat. A CD-n találunk 95/98/ME és 2000-et támogató szoftvert, és természetesen az ATI saját DVD lejátszóprogramját is. Az új vezérlőpult szép, a képernyő gamma értékétől egészen az élsimításig mindent beállíthatunk.

Tesztjeink szerint a Radeon chipset sokat ígérő jövő előtt áll. Egy PIII 800-as gépen az *MDK2* és a *Quake III* segítségével egy Elsa Gladiac 64 MB DDR kártyával hasonlítottuk össze. Az *MDK2* esetén a Radeon 80 fps-t (kép/másodperc), a GeForce 82 fps-t ért el. *Quake III*-ban (32 bit, teljes kidolgozottság, 1024x768) a Radeon 77, a GeForce 80,1 fps értéket produkált. Nem rossz.

Most jöjjön az a tény, hogy a kártya több mint 110 000 Ft-ba kerül. Meg kell ugyan jegyezni, hogy van videó ki- és bemenet (azaz videoszerkesztéshez is használhatjuk), DVD gyorsítás (az S-VHS kimenettel párosítva azt jelenti, hogy TV-n is nézhetsz DVD filmeket) és 64 Mb-nyi a gyors, Double Data Rate memóriából. Sajnos mindez nem ér semmit, hiszen a meghajtó programjai még nagyon újak, így a közelébe sem érhetnek a GeForce kiforrott Detonator driverének, ráadásul a kártya néhány fontos funkciója majd csak akkor mutatja meg igaz valóját, amikor a DirectX 8 megjelenik. De azért nagyon jó kis kártya, olyan gyors, mint a leggyorsabb GeForce 2, és nagyon sok tartalék van még benne. **PCF**

ATi Radeon 64Mb DDR	Pro és kontra	Vélemény
111 870 Ft + ÁFA	✓ Nagyon gyors	90%
ATi	✓ DVD gyorsítás	
(1) 342 3255	✓ Videó ki/bemenet	
www.ati.com	✓ 64 Mb memória	
	✗ Hogy mennyi?	

Panasonic LF-D291N

Elméletben a DVD-RAM hatalmas adatmennyiséget képes tárolni a merevlemezekkel összemérhető sebességen. Nos, lássuk, hogyan működik az elmélet a gyakorlatban.



LEGALÁBB ANNYIRA HASZNOS, MINT a merevlemez, úgyhogy nem árt, ha van valamilyen cserélhető médiájú meghajtó is a gépünkben - elég, ha csak a biztonsági mentésekre gondolunk.

Az itt tesztelt meghajtó egy belső SCSI eszköz. Mivel SCSI-2 csatlakozójú, ezért csak akkor tudod kihasználni minden képességét, ha modern SCSI kártyád van.

Az eddigi, hasonló termékektől leginkább az különbözteti meg, hogy képes a kétoldalas DVD lemezek kezelésére. A régebbi DVD-RAM-ok 2,6 Gb-nyi kapacitást kínáltak, de a D291N kétoldalas, 4,7 Gb-os lemezeket is kezel, így már jelentős, 9,4 Gb-os tárolókapacitást nyújt. Ha megnézzük, hogy az emberek milyen adatokat tárolnak a merevlemezeiken, akkor ez azt jelenti, hogy végre megérkezett az életképes és elfogadható sebességű backup eszköz.

A Panasonic meghajtója egyaránt gyors és megbízható. A gyári átviteli sebesség 22,16 Mb/s, de nekünk csak megközelíteni sikerült a 20 Mb/s értéket. Azért még így is hihetetlenül gyors. Egy normális merevlemezről 3,5 Gb-nyi adat lementése alig vett igénybe három percet. A többi backup eszközzel (például DAT) összehasonlítva ez igen barátságos, hiszen azoknak majd három órára van szükségük ugyanehhez. Azonban ezt a DVD-RAM meghajtót nem csak mentési célokra lehet használni. Például kétszer kétórányi kiváló minőségű filmet is felvehetünk, vagy tárolhatjuk rajta az összes zenénket. Sőt, mivel minden lemez 30 éves élettartamra van tervezve, valószínűleg a meghajtó előbb adja fel.

Nagyon meggyőző termék, idővel ugyanolyan hétköznapi dolog lesz, mint ma a CD újraírók. Mivel egy kétoldalas, 4,7 Gb-os DVD lemez kb. 16 000 Ft, ezért kétségtelen, hogy komoly előrelépést jelent az adattárolás terén. Ha a meghajtók ára is lejjebb esik egy kicsit, akkor egyértelmű, hogy leáldozik az írható CD lemezek kora. **PCF**

A Panasonic DVD-RAM-ja mindenképpen előrelépés az adattárolás terén. Nemsokára alap periféria lesz minden gépben.

Panasonic LF-D291N	Pro és kontra	Vélemény
£350 (kb. 145 000 Ft)	✓ 20 Mb/s átviteli sebesség	87%
	✓ SCSI és IDE verzió	
Panasonic	✓ Hatalmas tárolókapacitás	
www.panasonic.com	✓ Olcsó DVD-RAM lemezek	
	✗ Meghajtónak kissé drága	

Chrom@

Egy laptop számítógép, amit nem vihetünk magunkkal. Akkor mi értelme az egésznek?



Úgy csinálsz, mint akit nem érdekel. Aztán elszaladsz a bankba, újabb kölcsönt veszel fel a házadra és vásárolsz egy ilyet.

Itt egy érdekes elképzelés – laptop, ami nem hordozható. Hmm. Bár a Chrom@ PC nyilvánvalóan akkumulátorral működik, mégis annyira nehéz, hogy kényelmetlen lenne magunkkal vinni valahová. A Packard Bell inkább az asztali gépek leváltását célozta meg, méghozzá olyan emberek számára, akiknek van elég ablakon kidobandó pénzük.

Az ár alapján már kikövetkeztethető, hogy a külső mögött értékes belső rejtőzik – többek között egy PIII 700-as processzor, 128 Mb memória, 18 Gb-nyi merevlemez, így evidens, hogy a Chrom@ erős multimédiás gép. Nyomj be egy DVD lemezt az elöl található DVD lejátszóba és máris peregnek a meggyőző képek a 15"-os LCD kijelzőn.

A Chrom@-ba hat hangszórót építettek be, ráadásul basszus támogatással, úgyhogy a hangminőség felülmúlja a várakozásokat. Van S-VHS kimenete, a dobozban pedig ott a szükséges kábel, így TV-hez is köthető, továbbá az S/PDIF csatlakozóval digitális hangrendszerhez is csatlakoztathatjuk. Van FireWire portja, úgyhogy a digitális videokamerákat is könnyedén összeköthetjük vele.

Az áttetsző billentyűzet fölött speciális CD lejátszó vezérlőgombok és két internet kezelőgomb is található. Bár a billentyűzet nagyon szép, mégis elég kényelmetlen, ugyanis sehová sem tudod letenni a csuklódat.

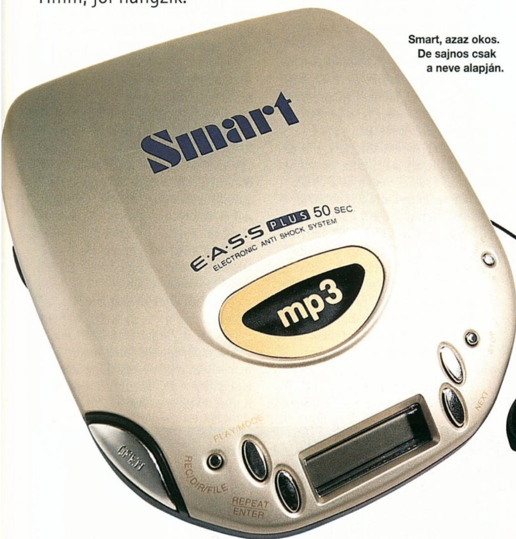
Mivel alapjaiban mégiscsak egy laptopról van szó, a videokártyája nem valami nagy szám, bár azért jobb, mint a legtöbb alaplapi 8 megás kártya. A *Quake III* kipróbálásakor már jelentkeznek a hiányosságai, de azért jó néhány játékban megfelelően produkál, többek között azokban is, amiket mellé adnak – *Alpha Centauri, Baldur's Gate, Ceasar III, Ultimate Soccer Manager.*

A Chrom@ továbbfejleszthető, hiszen szabványos processzor van benne, de vajon tényleg le tudja-e váltani az asztali gépünket? Nos, gondoljuk csak végig, a legbrutálisabb PC konfigurációból is kettőt vehetünk azon a pénzen, amit egy ilyen fémes kék csodáért kérnek. PCF

Chrom@	Pro és kontra	Vélemény
£2,799 (kb. 1.2M Ft) Packard Bell (1) 352 0545 www.packardbell.com	✓ Gyors ✓ Sok mindenre képes ✓ Szép külső ✗ Abszurd ár ✗ 3D játékokhoz gyenge	79%

Smart MP3 CD player

Két zenei formátum egyetlen lejátszóban? Hmm, jól hangzik.



Smart, azaz okos. De sajnos csak a neve alapján.

Akik nem csak egyetlen lemezt szeretnének hallgatni egy nap, azoknak érdekes lehet egy ilyen kombinált CD és MP3 lejátszó. Olyan, mint a Wash'n'Go, nem kell két lejátszót magunkkal vinni a vonaton.

A doboz kinyitása után egy bronzszínű, kissé kétes kivitelű szerkezetet találunk. Azonban gyorsan rá kellett jönnünk, hogy a Jedan mindent-egybe lejátszója hagy maga után némi kívánnivalót. A kézikönyv nagyon gyenge, értelmezhetetlen, átláthatatlan valami, bár a gyártó ígérete szerint újra fogják írni az egészet. Hát, valljuk meg őszintén, ez azért igazán érthető.

Az MP3 lejátszóknál lényeges méreti előny elveszik, hiszen a CD lemezek lejátszásához elég nagy méretűre kellett készíteni, a motornak, lézernek kell a hely. Alaphelyzetben csak 8 percnyi anyagot képes rögzíteni, de ez még nem is lenne olyan nagy baj. Az elképzelés az, hogy a drága memóriák helyett azok, akik már befektettek egy CD íróba, egyetlen lemezre 12 album anyagát tehetik fel. A baj az, hogy nem támogatja a multi-session írást, így aztán vagy egyszerre teleírjuk a lemezünket, vagy kihasználatlan, üres helyet hagyunk rajta. A másik akadály, hogy a lejátszó ugyanannyiba kerül, mint ultravékony riválisai.

A minőség terén a CD lejátszó nem jeleskedik különösebben, de az MP3 lejátszás nagyon tiszta, több lejátszási módot használhatunk, előreolvasó rezgés-kompenzálás és digitális hangminőség-javítás is segít rajta. Még jobb, hogy a CD-n történő tárolás miatt nem kell foglalkozni az MP3 fájlok méretével, így jó minőségben tömöríthetjük zenéinket.

Végül pedig, mivel szinte minden MP3 lejátszóprogram képes CD formátumba visszaalakítani a fájlokat, így érdemes egy jobb minőségű CD lejátszót beszerezni és még üres lemezekre is marad pénzed. PCF

SMART MP3 CD Player	Pro és kontra	Vélemény
£119 (kb. 50 000 Ft) Jedan www.jedan.co.uk	✓ Jó minőségű MP3 lejátszás ✓ Olcsó adattárolás CD-n ✗ A CD lejátszók olcsóbbak ✗ Nincs multi-session támogatás ✗ Nagyon vaskos	65%

Microlink 56k Fun

Átlátszó zöld műanyag, mókás dobozban és vicces hangokat ad ki. Ami kifejezetten jó lenne egy béka esetében...



Nem túl szép, de a dolgát rendesen végzi. Csak tedd el szem elől.

NEM ÉPPEN A LEGJOBB KEZDET. A divatos iMac és egyebek világában az emberek már hozzászoktak a feltűnő, díszes perifériákhoz. De amikor az otthoni gépek egyszerű szürke dobozban vannak, akkor az ember a legkevésbé sem szeretne egy olyan perifériát, ami leginkább egy rajzfilmbeli békára emlékezteti.

Ne legyünk ennyire felszínesek. Inkább vizsgáljuk meg az ELSA legújabb külső modemét közelebbről. A családi és kezdő felhasználók piacát célozza meg, így elég egyszerű. Csak dugd be a konnektorba egy kis kakaóért, a telefoncsatlakozóba az adatokért, egy üres soros portba a számítógépen és ennyi az egész. (Hoppá, kihagyták az USB-t.) A meghajtóprogramokat a hozzá kapott CD-n találjuk és mivel az ELSA saját internetszolgáltatója még nem működik, ezért egy AOL CD-t adnak mellé.

A letöltési sebesség 56 000 bps, de a tesztek során maximum 36 600-at sikerült elérnünk. Ez elfogadható egy ilyen egyszerű és olcsó eszköztől.

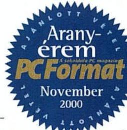
A kezdőkről gondoskodva találunk néhány ügyes kis segédprogramot is a CD-n, például az ELSA *Communicate Lite!* programját. Az ilyen elnevezések esetében minden szó hiábavaló, de biztos lesznek olyanok, akik szeretni fogják. Ha megvan a szükséges hangkártyád, hangszóród és mikrofonod, akkor a számítógéped képes üzenetrögzítőként is működni, ha egy hívás éppen akkor esik be, amikor internetezel, és csak egyetlen telefonvonalad van. Egy egyszerű faxprogramot is adnak mellé, hátha valaki még fél az e-mailtől.

Azt viszont nem lehet kritizálni, amire tervezték. Olcsó, egyszerű modemnek készítették, olyan embereknek, akiknek még nincs ilyen a gépükben és nincs szükségük mindenféle csengőkre és füttyögésre. De hogy ilyen zöld legyen!? Ugyan kérem... PCF

Microlink 56K Fun	Pro és kontra	Vélemény
£39.99 (kb. 16 000 Ft) ELSA www.elsa.co.uk	✓ Kezdőknek jó ✓ V.90 szabvány ✓ Elfogadható sebesség ✗ Nincs USB ✗ A színe...	78%

Sirocco Crossfire

És akkor jött a negyedik. Ami csak jó lehet.



AZOKNAK, AKIK MÉG mindig a freudi elmélet hívei, miszerint a méret a fontos, most megmutatjuk a 21. századba vezető utat. Meg fogunk győzni arról, hogy nem „az" a legfontosabb. Habár ennek a rendszernek a hangszórói alig 14 cm magasak és 10 cm szélesek, mégis nyugodtan kiállnak minden próbát. A VideoLogic Sirocco rendszerei közül a Crossfire a legutolsó és az összezsugorodott hangszórókon kívül támogatja a négycsatornás hangkimenetet, amit már néhány hangkártyán megtalálhatunk, bár ez a jövőben lesz csak igazán népszerű. Azért azok se keseredjenek el, akik a szokásos, kétcsatornás sztereó kimenetet használják. Ha a hangkártyád képes némi 3D hangzás létrehozására, akkor biztos, hogy a hangok a megfelelő helyre kerülnek a szobában. A *Thief 2*-vel teszteltük, amiben minden szükséges zaj és hang megtalálható a megfelelő hangulatkeltéshez. Még az EAX kikapcsolása után is nagyon lenyűgöző volt a hangok pontos elhelyezése.

A teljes csomag négy szélső hangszóróból, különálló erősítőből (három külön hangbemenettel) és egy mélynyomóból áll. A hangminőség hihetetlenül jó, még a legmagasabb szinten és a teljes átviteli tartományban is minimális torzítással. Dobhártyarepesztő 100 W-os teljesítményre képes.

Kissé visszalépésnek tűnik a hangtónusok szabályzógombjainak hiánya, bár a mélynyomón találunk egy külön hangerőszabályzót. Azonban még ezek nélkül is nagyon rugalmas a rendszer – bár a mélynyomó és az erősítő együtt majdnem akkora, mint egy ATX számítógépház, de a házimozi szerelmesei Dolby Digital vagy Pro-Logic hangzást is kicsikarhatnak belőle.

Ezektől eltekintve már csak egyetlen dolog rontja az összképet, mégpedig az, hogy nem találtunk a dobozban rögzítő konzolokat. Bár nem olyan nehéz négy hangszórót elhelyezni a gép körül, azért mi szeretünk válogatni. PCF



Mindent a fülnek – a játékokat egy új dimenzióba helyezheted ezzel.

Sirocco Crossfire	Pro és kontra	Vélemény
94 200 Ft + ÁFA VideoLogic (1) 322 2232 www.videologic.com	✓ Nagyszerű hangzás ✓ Négycsatornás támogatás ✓ Választható bemenetek ✓ Diszkrét méret ✗ Nincs hangtónus állítás	92%

WingMan RumblePad

Szeretnél egy kis megrázó élményben részesülni, de lusta vagy? Akkor ragadj meg egy ilyet.



Olyan, mint egy bumeráng, de azért jobb, ha nem dobod el messzire. Nem biztos, hogy visszajön.

HA A KÜLSEJÉT NÉZZÜK, AKKOR a matt fekete RumblePad olyan, mint egy lopakodó bombázó, csak még prototípus, az éles szögben álló oldalaival és az éppen hogy lekerekített sarkaival. Azonban nagyon kényelmes kézben tartani, a hasán ujjvezető bemélyedések találhatók, bevágott gombok a vállán és jól elhelyezett, kék, gödrös bütykök a kettős analóg joystickhoz. A hat programozható gomb két köríven helyezkedik el, így mindegyik kényelmesen elérhető a jobb kéz hüvelykujjával. Közben a bal kezünk hüvelykujja válthat a nyolc irányú D-PAD és az analóg joystick között.

Jó ötlet, hogy egy csomó játéktípust előre beprogramoztak, így használójának viszonylag könnyű a dolga, csak saját ízlésére kell szabnia. A kevésbé igényes játékosok elég, ha csak bedugják, ugyanis van egy új Game Mode gombja, amivel kiválaszthatják a játék típusát, piros fény = sportjáték, zöld fény = repülőszimulátor. Sport módban a D-PAD az általános mozgások irányítására alkalmas, miközben a szimulátor módban a pilótafülkéből tekinthetünk körbe a segítségével. A jobb oldali csúszka szintén a repülés szerelmeseinek készült, a tolóerő szabályozására szolgál. A csúszka mozgása kicsit laza, jobb lenne, ha valamivel szorosabban kezelhetnénk.

A Rumble (azaz zötykölődés) funkció is gombbal kapcsolható ki/be. Az erővisszahatás erőssége a WingMan szoftverből állítható, de a motorok mérete és a tény, hogy az USB porton keresztül kapják a szükséges energiát, lekorlátozza ezt az erősséget egy határozott, de azért nem csontrepesztő mértékre. A visszajelzést két különböző méretű és súlyú motor hozza létre, amik egymástól függetlenül működnek, így tovább fokozzák az érzést. A Logitech szerint így sokkal több, különböző hatás hozható létre, a valóságban azonban alig néhány variáció érzékelhető. A RumblePad egy kiváló eszköz a sportjátékok és repülőszimulátorok szerelmeseinek, de azért nem kell nagyon hanyatt esni az erővisszahatásos funkciótól. A zötykölődés pontosan reagál a játékbeli eseményekre, de sokkal kisebb élményt nyújt, mint egy hasonló joystick vagy kormány. A visszacsatolás inkább csak bónuszként értelmezhető, nem pedig elsődleges funkcióként. A kiváló külső és nagyszerű szoftver sokkal lenyűgözőbb. PCF

WingMan RumblePad	Pro és kontra	Vélemény
£30 (kb. 12 000 Ft)	✓ Kiváló ergonómia	82%
Logitech	✓ Nagyszerű módválasztás	
(1) 485 0648	✓ Játékprofil szoftver	
www.logitech.com	✗ Gyenge visszahatás	
	✗ Laza tolóerő csúszka	

R100 USB Sports Wheel

Gyerünk egy kispolszkival Monacóba. A Saitek új kormányával bármit megtehetsz.



Gyönyörű a kicsike, főleg ha még a billentyűzeted is az asztalon hagyhatod.

AZT MONDJÁK, A TAPINTATOSSÁG a bátorság része. Ha ez igaz, akkor az R100 sokkal bátrabb, mint Sir Lancelot és Jeanne d'Arc szerelemgyereke lenne. Olyan diszkrét, olyan kevés helyet kér magának az asztal szabad felületéből, hogy még az egérpad is nagyobb helyet foglal. Egy kecses G alakú csíptető rögzíti az asztalhoz bőségesen elegendő erővel, és két vékony kábel indul el belőle, egy az USB porthoz, egy pedig a szintén szolid méretű pedálokhoz.

A szabványos méretű versenykormány külseje nagyon tetszetős, a piros betéteivel és hüvelykujj gombjaival, valamint a középső, T alakú szárak ívelt, kényelmes kialakításával. A markolási helynél a műanyag felület durvább, mint a többi részen, így sokkal kevésbé csúszik, bár egy gumírozott felület még jobb lenne. A szürke, F1 stílust követő sebességváltó fogantyúk a kormány mögött helyezkednek el, mint egy elefántbébi fülei. Bordázottak és keményebb műanyagból készítették őket, hogy a kényes szituációkban erősebben is használhassuk őket. A kormányoszlop forgatónyomatéka kielégítő és elég meglepő egy ilyen vékonyka rögzítéshez képest, de evidens, hogy a belső ellenállás mértékének csökkenése is a rögzítésnek köszönhető.

A pedál egység mérete alig nagyobb, mint egy átlagos regény borítója, de mindkét pedál elég széles és elég nagy hely van köztük. Az alján csúszásgátlók vannak, hogy meggátolják a pedálok megcsúszását a szőnyegen, ami jobban is sikerül, mint más típusoknál. A pedálok dőlésszöge sajnos kissé alacsony, ami azt jelenti, hogy a végén már rajtuk fogsz állni, ahelyett hogy kényelmesen magad előtt tarthatnád a lábad. Ez egy hosszabb verseny alatt elég bosszantó tud lenni. Mivel a pedálokat csak kicsit lehet lenyomni, így nehezebb a megfelelő gyorsulást elérni és természetesen a pedálok ellenállása is kisebb.

A telepítése egyszerű, legalábbis akkor, ha követed az útmutatásokat és az USB porthoz való csatlakoztatása előtt feltelepíted a meghajtóprogramját és a Saitek kiegészítő szoftverét, egyébként elég nagy bonyodalomba keveredhetsz. A Saitek kiegészítő szoftvere mellékes egy ilyen egyszerű kormány esetében, a beállításai körülbelül annyira bonyolultak, mint egy autós programé. De ha helyszűkéről van szó és a pénztárcád is vékony, akkor az R100 jó választás. PCF

R100 USB Sports Wheel	Pro és kontra	Vélemény
£40 (kb. 17 000 Ft)	✓ Esztétikus	85%
Saitek	✓ Ergonomikus	
(1) 322 2232	✓ Csúszásmentes pedálok	
www.saitek.com	✗ Kissé gyenge nyomaték	
	✗ A pedálok szöge alacsony	



Fotó: Katherine Lane-Sims

Webszemünk fénye

Vezetékes telefont használni manapság egyre inkább passé. Webes kamerát birtokolni viszont olyan kuriózum, hogy talán még a *Fókusz*-ba is be tudunk vele kerülni.

Az otthoni vezetékes telefon már jó ideje nem olyan hasznos jószág, mint amilyen egykor volt. Először jött a mobiltelefon, amely a helyhezkötöttséget szüntette meg, így nem kellett többé otthon maradnunk, ha fontos hívást vártunk. Az e-mail szintén nagy előrelépés volt, hiszen – csakúgy, mint a hagyományos levélnél – alaposabban átgondolhattuk a mondandónkat, viszont az üzenet elküldés után azonnal megjelenhetett a címzett képernyőjén. Egy idő után már senki sem csodálkozott azon, hogy ma már minden harmadik szerelmi kapcsolat e-mailváltással kezdődik.

Noha az e-mail csökkentett valamit a kommunikáció személyes jellegén, a webcamek és a videotelefonok visszahozni látszanak azokat az időket, amikor még csak a telefonhoz nyúlhattunk, ha a távolba akartunk üzenni valamit. Eddig elég volt, ha érthetően és magabiztosan beszéltünk a kagylóba, az új technológiák elterjedése után viszont az sem lesz mindegy, hogyan nézünk ki.

A képtelefonáláshoz szükséges technikai háttér már hosszú ideje rendelkezésre áll (maga az ötlet pedig szinte már szakállas), a digitális képátvitelre képes eszközök ára azonban csak mostanában esett financiális ingerküszöbünk alá. Mivel a PC-s perifériák gyártói kérlelhetetlen kíméletlenséggel használnak ki minden konjunkturális alkalmat, a piacon lévő webcamek választéka zavarba ejtően széles.

A webcamek lehetőségei messze túlnőnek azon, hogy mozgóképeket küldjünk velük a barátainknak.

A webcamek felhasználási lehetőségei persze messze túlnőnek azon, hogy mozgóképeket küldjünk velük magunkról a barátainknak vagy a családtagjainknak. A gyártók rengeteg extrát zsúfolnak össze a készülékekben, hogy elcsábítsanak minket a konkurenciától. Ma már sok webcam tud állóképet is készíteni, amelyeket azután körözési felhívásoktól kezdve az üdvözlőkártyákig számos helyen felhasználhatunk. A mellékelt videokonferencia szoftverek segítségével könnyedén rendezhetünk... mit is?, nos, videokonferenciákat. Néhány termék még arra is lehetőséget ad, hogy elválasszuk a PC-től, kivigyük a szabadba és digitális kamera módjára fényképfelvételeket készítsünk vele.

A legtöbben mégis azért vesznek webes kamerát, mert vagy önmagukat akarják megörökíteni, vagy képi információval akarják kiegészíteni a hagyományos telefonbeszélgetéseiket. A legfontosabb tehát a jó képminőség, a könnyen kezelhető szoftver és a megfelelő mikrofon. Elsősorban ezekre koncentráltunk, amikor a széles termékskálából nyúzópróbának vetettünk alá három, különböző felhasználási területeket lefedő és eltérő árkategóriát képviselő webcamet. ▶

Webcam Go Plus



A PC-ddel együtt webcam, a zsebedben viszont digitális kamera.

Szolgáltatások

A Go Plusnak már-már annyi funkciója van, mint egy jobbfajta mobiltelefonnak. Először is ez az egyetlen webcam a tesztünk szereplői közül, amelyhez mikrofont is adnak. E gesztusnak eredetileg nem kerítettünk volna ekkora feneket, de mivel a másik két termékhez nincs mikrofon, nincs mese, fejet kell hajtanunk a Creative nagyvonalúsága előtt. A Webcam Go Plus szoftverileg is jól ki van stafírungozva. A videokonferenciák rendezésében segítő, de viszonylag kis tudású *Mediaring* mellett remek kreatív programokat is találunk gyerekek számára, így az egész család jól szórakozhat.

A Go Plus a monitorról levéve „terepre" is kivihető – ilyenkor digitális kameraként működik.

Első benyomás

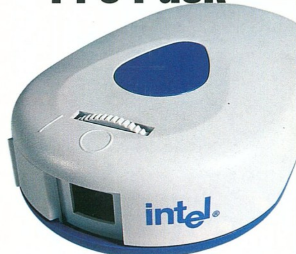
Más kérdés, hogy a Go Plus digitális kameraként igencsak gyengén muzsikál, elsősorban kis felbontása miatt. Mivel nincs manuális fókusz, a felhasznált pixelek számát pedig semmilyen módon nem lehet növelni, a legjobban akkor járunk, ha a Creative webcamjét annak tekintjük csak, ami.

Ekkor ugyanis valósággal megtáltosodik. A mikrofon nagyon tisztán működik, vagyis nem kell azon bosszankodni, hogy beszéd közben előre-hátra hajlongjunk az optimális vétel érdekében. A manuális fókusz hiánya azonban itt is érződik: hacsak nem ülünk mindig egy adott távolságra az objektívtől, a kép kissé homályosnak fog tűnni.

Használhatóság

A webcamek a könnyen kezelhető perifériák közé tartoznak. A Go Plus esetén akadt ugyan némi probléma a meghajtók telepítésekor, de utána már minden gond nélkül működött. A *Mediaring* lépésről lépésre elmagyarázza az első képtelefonálás előtti teendőket, mi több, a kamera és a mikrofon konfigurálásában is segít. Tesztünk másik két szereplőjéhez hasonlóan a Webcam Go Plus szintén USB-interfészt használ, így az áramot a PC-től kapja (a mikrofont csupán a PC hátuljába kell bedugni). A mellékelt programcsomag többi része is könnyedén használható, különösen a kreatív szoftverek, amelyekkel személyre szabott üdvözlőlapot küldhetünk a nagymamának. Hát nem édes?

PC Camera Pro Pack



Nem, nem szappan, hanem az Intel webes kamerája.

A tesztelt termékek közül ez az egyetlen, amely digitális fényképezőgépként nem használható – nem marad más, mint önmagunk filmezése és a videokonferencia. A szoftvercsomag viszont tartalmaz meglepetéseket: néhány játék is van benne, márpedig ilyennel más webcameknél még nem találkoztunk – az egyikben egy kosárlabdát kell irányítanunk a képernyőn a kézmozdulatainkkal, de ha ehhez nincs kedvünk, buborékokat is pukkaszthatunk. Ezekből inkább képernyővédőt lett volna érdemes készíteni, mivel néhány percig szórakoztatóak, de ennél tovább már nem annyira. Mikrofont nem találtunk a csomagban, ami azért is furcsa, mert ezen kívül minden benne van, amire szükség lehet, a felesleges dolgokról nem is beszélve.

Az általunk eddig látott webes kamerák közül a Pro Packnek a legjobb a képminősége, amihez nagyban hozzájárul, hogy a tetején lévő tárcsa segítségével állítani tudjuk a fókuszt. A kép beállítása így is eltarthat egy darabig, mivel a legjobb eredmény érdekében a fényforrást a kamera (és nem a téma) mögé kell állítani – annak, aki valaha is fotózott már, nem újdonság az ilyesmi. A kamera felépítése szintén kiváló. A készülék egy kör alakú állványon áll, ami biztonságosan a monitor tetejére szerelhető. Nem kell félni hát, hogy beesik az asztal mögé: kellemetlen is lenne, ha egy videokonferencia közben a kamera hirtelen üres pizzásdobozok, kólásüvegek és pormacskák képét kezdené sugározni.

Mivel a kamera USB-portot használ, könnyű vele dolgozni. A gyártó (Intel) is viszonylag jól ismert, így nem csoda, hogy a telepítés gond nélkül lezajlik. A legnehezebb rész nem is a szoftver installálása, hanem a kamera, a téma és a fényviszonyok összehangolása, ám ez is csak akkor okoz komolyabb problémát, ha az evőeszközös fiókban sem szoktunk egyedül rendet tenni.

Az általunk eddig látott webes kamerák közül a Pro Packnek a legjobb a képminősége.

Cool iCam



Ha valaki megpillantja a Cool iCamet, önkéntelenül is elmosolyodik.

Tesztünk szereplői közül ez a legegyszerűbb kamera, de ezért az árért felesleges is lenne atomreaktort várni. A Go Plushoz hasonlóan a Cool iCam is használható digitális fényképezőgépként, sőt igazából ez az elsődleges funkciója, még akkor is, ha sokan webcamként fogják megvenni. A mellékelt szoftverek között mindenesetre kapunk egy képszerkesztőt is.

A kamera egy állványra van szerelve, amelyet a monitor tetejére és az asztalra egyaránt felerősíthetünk (attól függően, hogy teljes valónkat vagy csak a profilunkat akarjuk-e megmutatni a világnak). Az iCam USB csatlakozású, tehát csak be kell dugni a gépbe, és már működik is. Mikrofont sajnos nem kapunk hozzá, így nem marad más lehetőség, mint a kézjelek (vagy egy külön mikrofon).

A képminőség meglepően jó, sokkal jobb, mint amire a készülék méretéből és árából következtetni lehetne. Azért szédületes teljesítményre nem kell gondolni: az Intel kamerája álmából felkelve is kenterbe veri, de az ár/teljesítmény arányt nézve az iCam sem piskóta. A felépítése szintén megfelelő: a Webcam Go Plus például sokkal sérülékenyebbnek néz ki.

A használati utasítás néhány mondatból áll csak, és mindenen olyan gyorsan szalad végig, hogy ami van, az sem érthető.

Itt kezdődnek a gondok. A meghajtóprogramokat gyerekjáték telepíteni (mi több, a három termék közül itt volt a legkönnyebb), de a kamera beállítása korántsem ment ennyire könnyen. A használati utasítás néhány mondatból áll csak, és mindenen olyan gyorsan szalad végig, hogy ami van, az sem érthető. A webcam működtetéséhez előbb a kamera hátán kell matatni, majd miután megvan, amit keresünk, egy apró gombot kell többször egymás után megnyomni. A tervezőket látszólag a vásárlók minél előbbi felidegesítése vezérelte, és e célt maradéktalanul sikerült elérni. Ha viszont a beállításokkal végeztünk, hirtelen minden a helyére kerül. Az iCamet nagyon egyszerű használni – a funkciók hiánya itt inkább előny, mint hátrány.

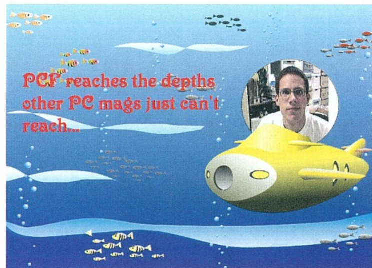
Vonzerő

Nos, ez egy szürke kamera. A színválasztás nem sok izgalmat feltételez, pedig a Go Plus eltérő felhasználói igényeket is ki tud elégíteni. A család jól jár vele, hiszen az első lépések könnyen megtehetők, és ha a képtelefonálással végeztünk, jöhetnek a kreatív szoftverek és velük együtt a gyerekek. A többiek viszont unalmasnak fogják találni.

A teljesítmény és a képminőség sokkal jobb is lehetne, a designra is jobban kellett volna ügyelni.

Végszó

A Go Plus a maga módján nagyon jól összerakott webcam, de teljesítménye semmilyen szempontból sem kiemelkedő. A képminőség sokkal jobb is lehetne, és a designra is jobban kellett volna ügyelni. A mellékelt mikrofonnak nagyon örültünk, de ha megnézzük az árat, hamar kiderül, hogy ha olcsóbb modellt választunk, a maradék pénzből bőven futja majd mikrofonra. Mivel digitális kameraként is használható, mérete és súlya is nagyobb az átlagosnál, a képminősége viszont förtelmesen rossz, vagyis fényképezőgépként felesleges vele kísérletezni. A mellékelt szoftverek itt voltak a legjobbak, de még ezek sem tudják feledtetni, hogy a Go Plus nem több, mint egy átlagos webcam.

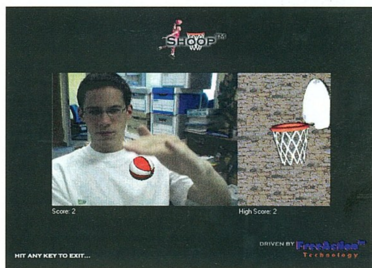


A mellékelt *Webcam Photo Editor*-ral üdvözlőkártyákat, naptárakat, képeslapokat és diabemutatókat egyaránt készíthetünk.

Webcam Go Plus	Pro és kontra	Vélemény
54 900 Ft + ÁFA Creative (800) 12 222 www.europe.creative.com	✓ Jó mellékelt szoftverek ✓ Mikrofont is kapunk ✓ Fényképezni is lehet vele ✗ Gyenge képminőség ✗ Telepítési gondok	68%

Az Intel webes kamerája nagyobb vonzerőt képvisel, mint a Go Plus, nem utolsósorban azért, mert sokkal jobban néz ki. Na jó, a 12. számban bemutatott Samsung AnyCam Couple-nak azért nem ér a nyomába, de legalább nincsenek éles sarkai, amivel megsérthetnénk magunkat. A világosszürke-kék színpárosítás kellemes látványt nyújtott monitor terhelte retinánk számára. A mellékelt játékprogramok nagyszerűek arra, hogy felvágjunk velük a barátaink előtt, akiket bizonyára meg fog enni a sárga irigység. Pedig kár értük, mert a szoftvercsomag egyébként közel sem olyan jó, mint amilyet a Go Plushoz kapunk. A kreatív programokat nagyon hiányoltuk: bár ezek főként gyerekeknek valók, tegye fel a kezét az, aki még soha nem érzett gyermeki örömöt, amikor efféle „szoftverekkel" töltötte az időt.

Az Intel PC Camera Pro Pack kiváló termék. A képminősége olyan jó, hogy amikor videokonferenciára készültünk, be kellett púdereztetni az orrunkat. Ezért is érthetetlen, miért nem adnak hozzá mikrofont. Képzeljük csak el: megveszi az ember, és csak otthon derül ki, hogy legfeljebb kézjelekkel tud kommunikálni. Ez a sóherség netovábbja, pedig az Intelnél valószínűleg nem kellene kisöpörni a padlást ahhoz, hogy egy olcsó mikrofon bekerülhessen a Pro Pack dobozába.
A meghajtószoftverek beállításait használat előtt nem árt áttanulmányozni, máskülönben csúszás lesz a kép és a hang között. Összességében viszont elégedettek voltunk, és ha jól belegondolunk, még a játékokkal is el tudtunk bíbelődni. Amíg nem lesz széles sávú az internetkapcsolatunk, nekünk ez a webcam is megteszi.

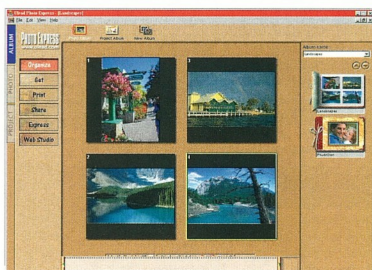


Az *Intel Create & Share* szoftverrel saját weboldalt készíthetünk. Csak ki kell választanunk egy sablont, és már bele is másolhatjuk a képeket.

PC Camera Pro Pack	Pro és kontra	Vélemény
£89 (kb. 39 000 Ft) Intel www.intel.com	✓ Kiváló képminőség ✓ Ízléses design ✓ Szórakoztató játékok ✗ Kép és hang elcsúszhat ✗ Nincs hozzá mikrofon	70%

Az iCam legnagyobb erénye a külseje. Ha videokonferenciát rendezünk, a többiek nagyon vidám fickónak fognak minket gondolni, ha ugyanis belenézünk az aprócska objektívbe, vagy a szemünk rátéved a fölötte lévő logóra, egyszerűen nem fogjuk kibírni nevetés nélkül. Mintha valami emlős lenne, amely hatalmas szemével várná rovarzsákmányát, hogy hamm, bekaphassa. Vagy ilyesmi. És mivel ilyen kicsi, nem próbál úgy csinálni, mintha az Intel vagy a Go Plus vetélytársa lenne. Talán ezért is van, hogy sokkal nagyobb élmény használni. Ha kirándulni megyünk valahová, csak hozzácsatoljuk a mellékelt vállszíjat, és máris megörökíthetjük kis társaságunk legvidámabb kalandjait... A fotók sehol sem fognak díjat nyerni, de egy unalmasnak induló vasárnap délutánt könnyedén feldobhatunk velük.

Az iCamet csak nagy jóindulattal lehet komoly webes kamerának nevezni. A Webcam Go Plus még családi célokra is sokkal alkalmasabb, az Intel PC Camera Pro Pack képességei pedig már az irodai használatot is lehetővé teszik.
Az iCam sem szoftvereivel, sem minőségével, sem extráival nem rúghat labdába, de valahogy mégis van valami szeretetreméltó benne. Mindkét vetélytársánál olcsóbb, így tökéletes választás lehet, ha csak ismerkedni akarunk a webes kamerák képességeivel. Nappal webcamként bánhatunk vele, éjjel viszont elvihetjük az ismerőseink közé – meg fogjuk látni, milyen sikert okoz majd, még akkor is, ha nem tud mindent, amit a nagyobb testvérei. Ha pedig az iCammel készült fotókkal megzsaroljuk az ismerőseinket, még az árát is hamar meg tudjuk keresni... PCF



Az Ulead szoftverével saját albumokat és személyre szóló üdvözlőkártyákat is készíthetünk. A hozzájuk való képeket a merevlemezünkről is kiválaszthatjuk.

Cool iCam	Pro és kontra	Vélemény
£80 (kb. 35 000 Ft) WWL (UK) Ltd www.cool-icam.co.uk	✓ Szórakoztató ✓ Pont az, amire való ✗ Gyenge képminőség ✗ Rossz szoftverek ✗ Nincs hozzá mikrofon	65%

KeySpell

Problémájid vanak a hejesírással? Akor talán it az ideje, hogy vegyl egy-két leckét a számítógépeddől.

TE A BAL VAGY A JOBB AGYFÉLTEKÉdet használod inkább? Egyszerűbben szólva, a matekban vagy a nyelvekben vagy jobb? A matematika logikára épül - de ha a különböző névelők közti különbséget kellene megmagyaráznod, akkor már rögös talajra tévednél. Nemcsak illogikus, hanem legtöbbször nevetséges is.

A *KeySpell* egy helyesírás-ellenőrző program. Oktatási céllal készült (még pontosabban a diszlexiások oktatásának segítségére), egyedülálló vizuális megközelítéssel tálalja a dolgokat. Képes önállóan működni, de lecserélhetjük vele a *Word 97* vagy magasabb verziójú szövegszerkesztőnk angol nyelvű helyesírás-ellenőrzőjét is, viszont csak 95/98 alatt működik, ME és 2000 alatt nem.

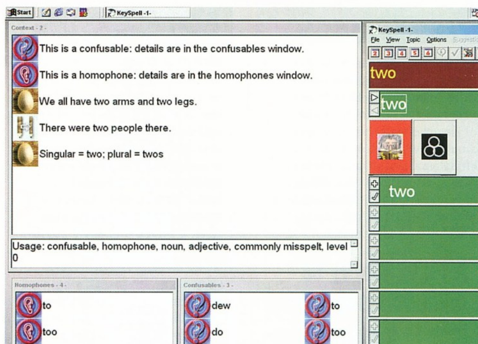


Tetszetős külső és jó munka. Egy oktatóprogram, ami tényleg képes tanítani.

Az első benyomások kiválóak - a fő szövegablak tiszta és érthető. A kérdéses szó az ablak tetején jelenik meg, a lehetséges helyesírási változatok pedig alatta vannak felsorolva. A lista egyik elemére klikkelve a program felolvassa nekünk a kiválasztott szót.

Ha már van egy szó a képernyőnkön, akkor rengeteg hasznos segédeszközt is bevethetünk munkánk megsegítésére. A szóra jobb egérgombbal klikkelve megjelenik egy lista, ahonnan további szótárakat választhatunk ki, mint amilyen a szleng, rendhagyó vagy hasonló hangzású. Mindez azt jelenti, hogy a felhasználónak semmit nem kell tudnia arról a szóról, amit éppen keres.

További útbaigazításért újabb öt ablakot nyithatunk meg. A szövegkörnyezet talán a leghasznosabb, hiszen ez valamilyen kifejezésbe helyezi a szavunkat. A homofon, azaz azonos hangzású, de másképpen írt szavakat megjelenítő ablak legalább ennyire hasznos lehet.



Az extra ablakok bármikor előhívhatók az egytől ötig terjedő számgombokra kattintva, amiket a *KeySpell* főképernyőjén találunk.

Sok oktatóprogramot láttunk már, de mindegyik elnyelt minket, elvesztünk bennük. A *KeySpell* nagyon jól kitalált program, tisztán látszik, hogy a programozók meghatározták a célközönséget és egy gyakorlatias és könnyen használható szoftvert készítettek nekik. Ha minden oktatóprogram ilyen jól működne, akkor szívesebben látnánk több PC-t az osztálytermekben. *PCF*

KeySpell	Pro és kontra	Vélemény
£60 (kb. 25 000 Ft)	✓ Vonzó felület	82%
Words Worldwide	✓ Nagyszerű ablakkialakítás	
www.keyspell.com	✓ Sokoldalú	
Ha csak úgy: 486-50, 16Mb, Win 95/98	✓ Elfogadható ár	
Ha tényleg: P75	✗ Nem fut ME és 2000 alatt	

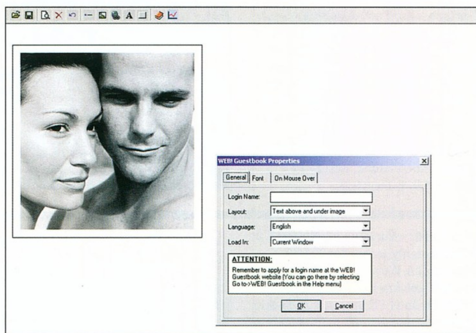
Web!

Beleuntál a weboldalad tervezésébe, mert a programozás megrémített? Akkor a *Web!* programra sem érdemes támaszkodnod.

AMIKOR AZ INTERNET MÉG NEMCSAK a World Wide Webet jelentette, az emberek igen nehéz módszerrel hozták létre a HTML oldalakat - szövegszerkesztőbe írták sorról sorra a kódokat. Persze ez nem volt mindenkinek az ínyére és a net népszerűségének hatalmas növekedésével megjelentek az első HTML szerkesztőprogramok, mint például a *FrontPage*. Ennek a folyamatnak logikus következménye a *Web!*, ami teljesen elrejti a HTML kódokat egy WYSIWYG interfész mögé.

Állítólag nagyon sok webszerkesztő program a kezdők számára is könnyen használható, de szinte mindegyik tartalmaz kódolási részeket is. A *Web!* az általunk látottak közül az első olyan, ami semmi ilyen lehetőséget nem tartalmaz, ezért ugyan könnyű használni, de pont ez okozza legnagyobb hátrányát is.

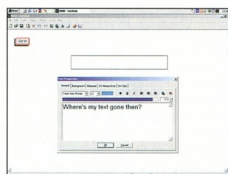
A *Web!* kezelőfelületén könnyű eligazodni, ha be akarsz szúrni egy képet egy oldalba, akkor csak ki kell keresned a képet és ott elhelyezned, ahol akarod. Szöveg beszúrásához csak be kell írni azt egy szövegdobozba, aztán a szokásos szövegszerkesztő eszközökkel lehet formázni.



Nemcsak csúnya, de nagy weboldalakat hoz létre és még a szövegek beillesztésével is problémái vannak. A *Web!* szörnyű program, egyetlen fillért sem érdemes adni érte.

Sajnos képtelenek voltunk a *Web!* programot rábírni arra, hogy megjelenítsen valamilyen szöveget. A betűtípus, stílus vagy háttér megváltoztatása semmilyen eredménnyel nem járt, még akkor sem, ha egy weboldalt próbáltunk készíteni. Nem sokkal ezután a programnak sikerült összeomlasztani a Windows 2000-ünket, ami eddig még csak egyszer fordult elő, akkor is egy vírus miatt.

Ezután összeraktunk egy oldalt csak képekből. Az így elkészült oldal HTML kódjára vetett pillantás beigazolta szörnyű sejtésünket - ócska JavaScriptek segítségével pozicionálja a képeket. Ez azt jelenti, hogy az oldalak indokolatlanul nagy méretűek lesznek és hajlamosak kiakasztani egy webböngészőt. Igazán nem olyan nagyon nehéz az olyan szokványos webszerkesztők használata, mint a *FrontPage* vagy a *Dreamweaver*, sőt bizonyos tekintetben még könnyebb is, mint megtanulni a *Web!* kezelését. A JavaScripttel történő pozicionálás már régóta ismert dolog és sok gyártó hagyta ki a programjából (a NetObjects *Fusion 1.0*-ja is hasonlót használt), mivel nagyon nehéz lett volna jól megcsinálniuk. Ha weboldalt szeretnél és teljesen kezdő vagy, akkor használd inkább a *FrontPage 2000*-et - sokkal könnyebb kezelni és még szöveget is beszúrhatsz a készülő oldaladba. *PCF*



Az eltűnő szöveg titka. Valahol ott kellene lennie - igazán.

Web!	Pro és kontra	Vélemény
£19.99 (kb. 8 000 Ft)	✓ Nincs HTML kód	35%
NTM	✗ Szövegbeillesztésre képtelen	
www.ntm-publishing.com	✗ Kifagyasztja a Win2000-et	
Ha csak úgy: P120, 16Mb, *IE* 4.0	✗ Terjedelmes HTML oldalak	
Ha tényleg: 32Mb	✗ Nem nyit meg szabványos HTML-t	

Vegas Video

Ha eddig azt hitted, hogy csak egyetlen programmal lehet videót szerkeszteni, akkor itt az ideje, hogy átgondold a dolgot.

Videoszerkesztő programok már régóta léteznek. Az olyanok, mint a *Premiere,* a *Media Studio* vagy az *EditStudio* már évek óta a piacon vannak és nagyon sok változáson mentek keresztül ahhoz, hogy elérjék a mostani gyors és intuitív kezelőfelületüket. Legalábbis ezt várná az ember, de az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy akármilyen jók, ezek a programok azért hagynak még némi kívánnivalót maguk mögött, amikor a könnyű kezelhetőségről, megbízhatóságról és funkcionalitásról van szó. A Sonic Foundry legújabb profi videoszerkesztő programja, a *Vegas Video* ilyen célokat tűzött maga elé.

A *Vegas Video* rengeteg időosztás használatát teszi lehetővé és mindegyik tartalmazhat valamilyen médiát, képet, animációt, videót vagy szöveget. A szerkesztést nagyon sokféleképpen végezhetjük, csoportosan az időosztás ablakban, meghatározhatjuk a vágást, hozzáadhatunk effekteket vagy átmeneteket. Ha ennél finomabb szerkesztést akarunk, akkor a vágó (trimmer) ablakban ezt kockánként megtehetjük.



A programban lévő eszközök segítségével könnyen keverhetjük a képeket, videókat és szövegeket. Nézd ezeket az árnyékokat.

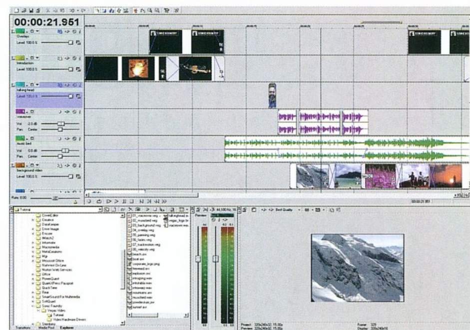
A szerkesztést intelligensebben hajthatjuk végre, mint a *Premiere*-ben vagy a *Media Studio*-ban. Van alap vágás és van fodros vágás, amit ott használhatunk, ahol nem illenek össze az egymást követő anyagok. De még legalább fél tucat fejlettebb mód létezik, amivel gyorsabb vágást és pozicionálást csinálhatunk különböző körülmények között.

Amikor egy mozi összeállításáról van szó, akkor egy csomó érdekes funkcióval találkozhatunk, olyanokkal, amik nem fordulnak elő a nem közvetítésre szánt programoknál. Kedvencünk a matt funkció, amivel megváltoztathatjuk egy kép részeit, akár videót is tehetünk egy ablakba. Ezzel jól lehet a nézők tekintetét a kép egy bizonyos helyére terelni, vagy főcímekhez kellemes hátteret készíteni.

A program támogatja a kép a képben funkciót is, amivel nagyszerűen meg lehet támogatni a főműsorunkat. A másik hasonlóan kiváló grafikai eszköz a chromakey, ezzel tulajdonképpen bluescreen technikát használhatunk, azaz egy videót bármilyen háttér elé beilleszthetünk.

Fakítás

Azért ne csak az újdonságokat emlegessük. A *Vegas Video* természetesen mindarra képes, amit egy ilyen programnak tudnia kell, sőt, egyes funkciókat okosabban, ügyesebben használhatunk. Például az átmenetek: a világon a legegyszerűbb egy átmenetet elindítani, az egyik videót a másikba átúsztatni. De adjunk hozzá kulcs kockákat, amiket összehangolhatunk a háttérzenével, így kevésbé plasztikus átmenetet is készíthetünk.



A *Vegas Video* nagyszerű munkaeszköz, ha tudsz kezelni egy ilyen összetett képernyőt.



Szerkesztő üzemmódban a vágóablakban sokféle apró módosítást elvégezhetünk.

Kellemes meglepetés egy videoszerkesztő programban a sok zenei funkció.

A Sonic Foundry termékei közt van egy elismert hangmintaszerkesztő is, a *Sound Forge.* Így egyáltalán nem meglepő, hogy a *Vegas Video* átlagon felüli hangkezelési képességekkel van felvértezve. Támogatja a DirectX plug-ineket, vagyis azokat az audio modulokat, amik a különböző hatásokat létrehozzák, mint például kiegyenlítés, torzítás, kórus, taps stb.

A program rengeteg formátumot támogat, sőt még metadata beágyazására is lehetőség nyílik, amivel megnyithatunk böngészőt, képernyőfeliratot vagy mást. A grafikus és videó formátumok terén is ugyanilyen sokoldalú, keverhetünk bármilyen fájlt, bármilyen felbontásban, a végén a program a nekünk megfelelő felbontást hozza létre.

A szoftver támogatja a DV és az analóg digitalizálást, DV szalagra képes visszaírni az elkészült anyagot, amennyiben van DV felvevőnk.

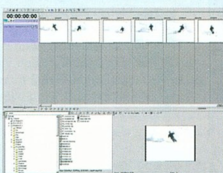
A *Vegas Video* elsőre egy kicsit idegen, de ez gyorsan elmúlik, ha megismerkedünk az új funkciókkal. Nem dilettánsoknak készült, a tapasztalt felhasználókat célozza, ez az árán is látszik. Nagyon jó és sokoldalú program, át fogja alakítani a videoszerkesztésről alkotott nézeteinket. PCF

Vegas Video
$699 (kb. 190 000 Ft)
Sonic Foundry
www.sonicfoundry.com
Ha csak úgy: P400, 128Mb
Ha tényleg: PII

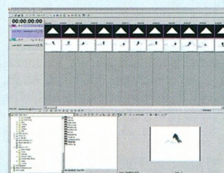
Pro és kontra
✓ Versenyképes
✓ Új technológiák
✓ Szuper hangkezelés
✓ Matt technika
✗ Nem egyértelmű használat

Vélemény
85%

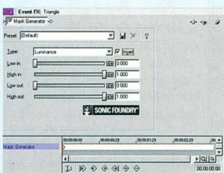
Viva la video



① Címoldalt készítünk, de ahelyett, hogy mozgó háttér elé helyeznénk, inkább egy maszk segítségével üres területet hozunk létre a címnek. Kezdetnek töltsünk be egy egyszerű videót.



② A videó fölé beszúrunk egy üres sávot. A rétegelésnek köszönhetően a program a régi fölé helyezi az új sávot. Most betöltünk egy üres képet, amit maszknak használhatunk.



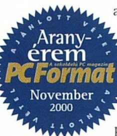
③ Ezután jobb gomb a maszkon, válasszuk az Event FX (Esemény Effekt) pontot, majd a Mask Generator (Maszk készítő) plug-int. Ez a fekete-fehér háromszöget áttetsző maszkká konvertálja.



④ Ezután létrehozzuk a szöveget és a maszkolt területre helyezzük, ahol kitűnik. A szöveget a maszk sávján is létrehozhatjuk, de tisztább megoldás, ha egy külön sávon készítjük el a feliratokat.

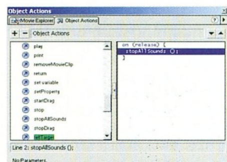
Macromedia Flash 5

Mindennél gyorsabban meghódította az internetet, ugyanakkor hatalmas vetélytársakra is akadt. Vajon továbbra is első tud maradni?



FLASH NÉLKÜL AZ INTERNET sokkal unalmasabb hely lenne. A webszerkesztők mind magukévá tették, hiszen a segítségével nagyon kis méretű fájlokban képesek animációkat készíteni, sőt könnyedén tehetnek alá hangokat vagy zenét. A HTML-lel szemben, itt nincs szükség két különböző verzió készítésére, ha azt akarjuk, hogy az *Internet Explorer* és a *Netscape Navigator* is ugyanúgy jelenítse meg az elkészült oldalakat. Továbbá a webes rajzfilmekhez (www.joecartoon.com) ugyanolyan jó, mint az online bankhoz (www.firstdirect.com). A becslések szerint 250 millió ember telepítette fel a gépére a *Flash* modulját, így szinte minden böngészőnek fontos része.

A Macromedia egy okos húzással kibocsátotta a *Flash* forráskódját, így egyre több cég programja képes *Flash* formátumba exportálni. Ezzel még népszerűbb lett a formátum, de egyben azt is jelentette, hogy a Macromediának most már olyan vetélytársakkal kell megküzdenie, mint például az Adobe, akinek a *LiveMotion* programja sokkal könnyebben használható, mint a *Flash 4*, különösen az olyan grafikusok számára, akik a *Photoshop*-ot már használták. A vezető pozíció megőrzéséhez a *Flash 5*-nek különlegeset kell mutatnia.

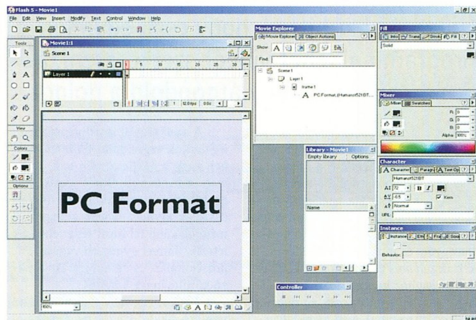


Az Object Actions segítségével beállíthatjuk az objektumok viselkedését, és összetett kifejezéseket is létrehozhatunk.

Hasonlóságok és különbségek

Az első, ami azonnal szembetűnik, hogy a Macromedia végre kidobta a szörnyű kezelőfelületet és lecserélte különböző paletták sokaságára, amik erősen hasonlítanak a *Photoshop* és a *LiveMotion* eszközeire. Ezt még az Adobe is kiszúrta, úgyhogy hivatalosan is felszólította a Macromediát, hogy szüntesse meg a hasonlóságokat, amik elorozzák az ő szabadalmait. A program sokkal könnyebben kezelhető, és bár nem annyira ösztönös, mint a *LiveMotion*, mégis nagyon sokat fejlődött a 4-eshez képest.

A *Flash 5*-ben megtalálható végre a Bezier toll, amit már régóta vártunk. Ezzel könnyen rajzolhatunk görbéket és könnyedén módosíthatjuk a meglévő alakzatokat, így jobban kézben tarthatjuk az illusztrációinkat. Kevésbé feltűnő, de ugyanilyen hasznos az az új lehetőség, hogy testre szabhatjuk a billentyűparancsokat, így aztán úgy dolgozunk a *Flash 5*-tel, ahogy csak akarunk. Az importálási lehetőségeket is fejlesztették – MP3 fájlokat közvetlenül behívhatunk, anélkül hogy WAV-ba kellene visszaalakítani őket, a *Flash 5* most már képes egy *Freehand* dokumentum oldalait képkockákká konvertálni, változatlanul hagyva a rétegeket, és a szimbólumokat a szimbólum könyvtárba is beteszi. Exportálni képes régebbi *Flash* verziókba, továbbá létrehozhatunk vele GIF animációkat vagy QuickTime mozikat, ha éppen ahhoz van kedvünk.



A *Flash 5* és előző verziói közti legszembetűnőbb különbség a kezelőfelület megváltozása – ugyanolyan palettákat használhatunk, mint a *Fireworks*-ben vagy a *Dreamweaver*-ben.

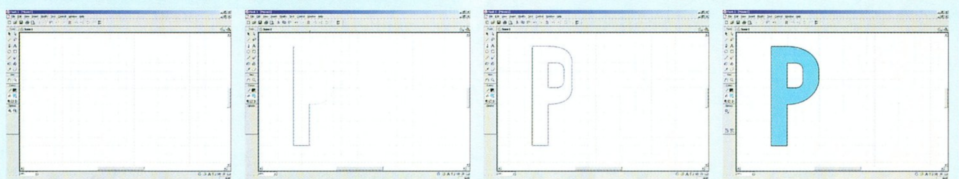
Jobb, mint eddig

A *Flash 4*-ben bevezették az elektronikus kereskedelem támogatását, amit az 5-ös verzióban sikerült jelentősen továbbfejleszteni. Kombinálhatunk flash videókat XML adatbázisokkal, ha összetett oldalakat szeretnénk létrehozni. A program képes *HTML 1.0* dokumentumok importálására. Az ActionScript nyelvet is fejlesztették, hogy némiképp a JavaScript nyomába érhessen, belekerült egy új nyomtatási funkció, amivel egy teljes termékkatalógust vagy információs oldalt ki lehet nyomtatni, amikor az oldalaid látogatója egy bannerhirdetésre kattint. A fejlesztők örülni fognak a Smart Clips funkciónak is, amivel könnyen lehet párbeszéddobozokat adni bármelyik ActionScript kódhoz, például könnyedén létrehozhatunk egy legördülő menüt.

Tervezők és webprogramozók mind-mind üdvözlik majd a programot és annak új funkcióit, különösen az XML/HTML támogatást, amivel hihetetlenül könnyű rettenetesen bonyolult website-okat létrehozni néhány pillanat alatt, az eredmény tagadhatatlanul lenyűgöző. Egyértelmű, hogy nem kezdőknek való – ha nincs szükséged az elektronikus kereskedelmet támogató funkciókra, akkor az *Adobe LiveMotion* talán jobb választás. Ha viszont komplex website-okat kell létrehoznod, akkor a *Flash 5* sokkal könnyebbé teszi az életed. **PCF**

Flash 5	Pro és kontra	Vélemény
91 000 Ft + ÁFA	✓ Fejlesztett felület	92%
Macromedia; (1) 392 0700	✓ Bezier eszköz	
www.macromedia.com/uk	✓ XML/HTML importálás	
Ha csak úgy: P133, 32Mb, Win 9x/NT/2000	✓ Félelmetesen hatékony	
Ha tényleg: ld. mint fent	✗ Nehéz megtanulni	

A Bezier használata



① A munkaterületet nagyítsd fel, vagyis zárd be az időosztást és a megnyitott palettákat. A pontos rajzolás érdekében válaszd ki a View/Grid/Show Grid (Nézet/Rács/Rács megjelenítése), majd a View/Grid/Snap To Grid (Nézet/Rács/Rácshoz igazítás) menüpontokat. A Zoom (Nagyítás) segítségével felnagyíthatod a képet.

② Kattints a Pen (Toll) eszközre és rajzolj néhány egyenes vonalat. Egy P betűt rajzolunk, ehhez a negyedik vonalnak görbének kell lennie, amikor a szakasz végpontjára kattintasz, nyomd meg és tartsd lenyomva az egér gombját. Az egeret mozgatva megváltoztathatod a vonal görbületét, majd engedd el a gombot.

③ Rajzold meg a következő egyenest, majd utána az újabb görbét az egérgomb lenyomásával és nyomva tartásával a végponton. Mozgasd az egér kurzorát, amíg meg nem jelenik a szükséges görbe, majd engedd fel. Ezután meghúzhatod az utolsó egyenest. Ugyanezzel az eljárással rajzold meg a P betű közepét.

④ Ha a rajzra kattintasz a SubSelect eszközzel (a fehér nyíl a Tools (Eszközök) palettán), a pontokat külön-külön szerkesztheted, mozgathatod – mi egy kicsit kecsesebbé tettük a P betűnket. Amikor befejezted a manipulálást, a Paint Bucket (Festékes vödör) használatával a belsejére kattintva kiszínezheted a rajzot.



Illusztráció: Jacey

Karakteres alakítások

Az optikai karakterfelismerő programok bármilyen faxot vagy jelentést digitális dokumentummá alakítanak, amely azután tetszés szerint szerkeszthető. Három terméket teszteltünk.

A SZKENNER NAGYSZERŰ DOLOG: ahelyett, hogy hatalmas mennyiségű papírhalmot kellene tárolnunk, mindent digitálissá alakíthatunk, az eredetit pedig bedobhatjuk a papírkosárba. Ahhoz azonban, hogy a tárolás gazdaságosan történjék, egy optikai karakterfelismerő programra (angol rövidítéssel OCR-re) is szükségünk lesz. Az OCR-ek szerkeszthető szöveggé alakítják a képfájlként beolvasott dokumentumot, így az nem foglal akkora helyet. A legtöbb szkennerhez adnak ugyan ilyen programot, de ezek nagyon keveset tudnak – ha sokat szkennelünk, mindenképp megéri beszerezni egy profi OCR programot.

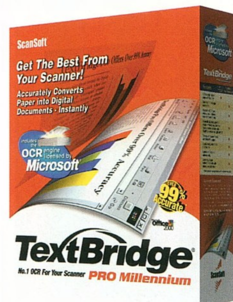
Az OCR-eknek leginkább az üzleti életben van jelentősége, ahol néhány sort hamar be lehet ugyan íratni a titkárnővel, egy százoldalas jelentés begépelésére azonban sokáig kellene várni. Egy megfelelő OCR birtokában viszont sokkal könnyebb helyzetben vagyunk: csak betesszük az eredetit a szkennerbe és elindítjuk a karakterfelismerő programot – a többit a gép már magától is elvégzi. Az OCR előbb elemezni fogja az oldalt, megpróbálja minél pontosabban felismerni rajta a szöveget, majd a végén szerkeszthető formában tárja elénk kedvenc szövegszerkesztőnkben, mintha csak éppen akkor gépeltük volna. A legújabb programok még az eredeti dokumentum elrendezését is megpróbálják visszaadni, bár ez a kísérlet gyakran nem sikerül. A legjobb OCR-ek többnyelvű szövegeket is tudnak kezelni, sőt akár HTML oldalt is készítenek.

Finomhangolás nélkül is sikerült 97–100%-os pontosságot elérnünk.

Az első OCR-ek még pontatlanok és kibírhatatlanul lassúak voltak, a maiak viszont rendkívül sokoldalúak, és a készítők szerint 99%-os pontosságra is képesek. Ezt az adatot saját tapasztalataink alapján is megerősíthetjük: finomhangolás nélkül is sikerült 97–100%-os pontosságot elérnünk, többféle dokumentumtípusban is.

A következő oldalakon három OCR program tesztjét olvashatjuk: a rendkívül népszerű *TextBridge Pro Millennium*-ét, a pénztárca-hasogatóan drága *OmniPage Pro 10*-ét és a többnyelvű felismerésre is képes *ReadIris Pro 6*-ét. A teszthez különféle dokumentumtípusokat használtunk (egy korábbi Szuperteszt kinyomtatott változatát, egy önéletrajzot, egy táblázatot és egy sok apró betűs szöveget tartalmazó szerződést), és ahol a program lehetőséget adott erre, ott az eredeti dokumentum elrendezését is megpróbáltuk reprodukáltatni. Mindegyik dokumentumot egy Hewlett-Packard Laserjet 1100A-val olvastunk be, ugyanazt a fényerő, kontraszt, felbontás és színegyensúly értéket használva. Hogy a három választott OCR hogy birkózott meg a feladattal, a következő oldalakon kiderül. ▶

Textbridge Pro Millennium



Szolgáltatások

A *TextBridge* a legnépszerűbb OCR programok közé tartozik, nem véletlenül: bonyolult táblázatokat és ábrákat is kezelni tud, 56 különböző nyelvet ismer fel, akár egy lapon belül is. Az eredeti oldal elrendezését pontosan adja vissza, jól kezeli a többoldalas dokumentumokat, a végeredményt pedig szövegfájltól kezdve az .rtf-en át a HTML-ig sokféle formában tudja elmenteni. A legújabb verzióban javították a felismerés pontosságán, a programot immár más alkalmazásokból (pl. *Word*) is meg lehet hívni, és állítólag a HTML-támogatás is javult. A „live update" funkcióval közvetlenül letölthetjük a program javításait a Scansoft weboldaláról.

Pontosság

Az önéletrajz felismerése négy mp alatt és 99%-os pontossággal készült el, de a tördelés még csak nem is hasonlított az eredetire. A Szuperteszt elemzése szintén négy mp-ig tartott, de 100%-osan sikerült. A tördeléssel az apró betűs szöveg felismertetésénél sem volt baj, a végeredmény viszont csupán 92%-ban felelt meg az eredetinek. A fekvő helyzetben lévő táblázattal a *TextBridge* egyáltalán nem boldogult, az eredeti dokumentum elforgatásával viszont 99%-ot és az eredetihez nagyban hasonlító elrendezést értünk el valamivel több mint négy mp alatt. A HTML-be exportálás elfogadhatóan működik, de a végeredmény nem túl tetszetős, így ha az oldalakat üzleti célból tesszük közzé, a kicsinosításukhoz egy HTML-szerkesztőt is be kell szereznünk.

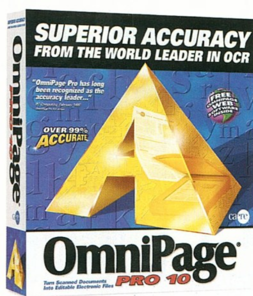
Kezelhetőség

A *TextBridge* használata elég egyszerű. Az alapbeállítások legtöbbször jól működnek, és az egész folyamat elvégezhető egy gombnyomással. Van zoom funkció is, de erre csak akkor van szükség, ha túl bonyolult elrendezésű dokumentummal van dolgunk.



A *TextBridge* 100%-os pontossággal ismerte fel a Szupertesztet, de a tördelés nem volt teljesen tökéletes.

OmniPage Pro 10



A szokásos exportálási funkciókon (*Word, Excel* stb.) kívül az *OmniPage* felolvasni is tud, vagyis a felismert dokumentumot a fülünkkel is ki tudjuk javítani. A program 13 európai nyelvet támogat, ami jóval szerényebb szám a konkurencia eredményeihez képest (56-56), de talán még így is bőven elég. Ha táblázatokkal van dolgunk, az *OmniPage*-ben exportálás előtt is szerkeszthetjük őket. A program képes meghatározott időközönként elindítani a szkennerünket, ami különösen akkor jön jól, ha nincs lapadagolónk. A programhoz mellékelt *OmniPage Web* hyperlinkes weboldalakká alakíthatja szkennelléseink végeredményét, sőt tartalomjegyzéket is készít.

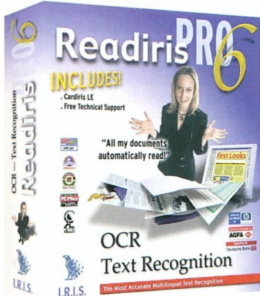
A Szuperteszt 95%-os pontossággal és elfogadható elrendezésben 11 mp alatt készült el. Az önéletrajz ezzel szemben csak 9 mp-ig tartott, a pontosság is felugrott 99%-ra, és ami a legjobb: a *Word*-be exportált végeredmény csupán egyetlen szövegdobozt tartalmazott, ellentétben a többi programmal, melyek több doboz alkalmazásával végezték el a tördelést.

Az *OmniPage* észrevette, hogy a táblázatot megfordítva tettük be, majd automatikusan jó irányba forgatta, és 17 mp alatt tökéletesen reprodukálta. Az apró betűs szöveg felismertetése lassan ment ugyan (28 mp), elfogadható pontosság (97%) mellett. Beállíthatjuk, hogy a program a sebességre vagy a pontosságra helyezze-e a hangsúlyt – alapbeállításban a maximális pontosság az elsődleges szempont.

Az *OmniPage* interfésze nem annyira barátságos, mint a *TextBridge*-é vagy a *ReadIris*-é, de azért nem ördöngösség használni. Az alapbeállítások az esetek többségében jól működnek, és az egész felismertetés elvégezhető egyetlen gomb lenyomásával.

A *TextBridge*-hez hasonlóan az *OmniPage* is közvetlenül meghívható *Word*-ből vagy *Excel*-ből, és kérésre a program más alkalmazásokat is támogat. A beállítások megváltoztatása könnyedén megy, mivel a leggyakoribbak a képernyő tetején lévő négy legördülő menübe kerültek. A „felolvasó" funkció meglepően jól működött: a hang jellegzetesen gépszerű, de legalább épp megfelelő sebességgel olvas. Ha egész nap a képernyőt nézzük, ezt a szolgáltatást használva munka közben is pihentetni tudjuk a szemünket.

ReadIris Pro 6



A *ReadIris Pro 6* legalább 30%-kal gyorsabb, mint a korábbi verziók, színes dokumentumokkal is megbirkózik, és *Word*-ből vagy *Excel*-ből is futtatható. A program 56 nyelvet támogat, és rengeteg fájlformátumba képes exportálni (TXT, CSV, *WordStar, DisplayWrite, Multimate* és HTML). Az OmniFont technológia révén a *ReadIris* azokat a dokumentumokat is jól ismeri fel, amelyek nem szabványos betűtípusokat használnak, mi több, a nagyon kis betűkkel is jól elboldogul. A szkennerünk beállításai közvetlenül a *ReadIris*-ból is módosíthatók, a dokumentumban pedig kijelölhetjük azokat a zónákat, amelyeket nem akarunk felismertetni. A programcsomag része a *CardIris*, amellyel névjegykártya-gyűjteményünket szkennelhetjük be és rendezhetjük össze.

A Szuperteszt 12 mp alatt készült el, 99%-os pontossággal, az önéletrajzot és a szerződést pedig egyaránt 100-100%-os eredménnyel sikerült felismertetni, 10 illetve 12 mp alatt. A *ReadIris*-nak sajnos nem erőssége a tördelés: a végeredményt egységes szövegkép helyett egymástól független szövegdobozok jellemzik. A táblázat reprodukálása először 0%-osra sikerült, de az eredeti elforgatásával a gond megoldódott (100%, 10 mp).



A *ReadIris* interfésze egyszerű és könnyen átlátható, de az egyes ikonok rendeltetése nem mindig egyértelmű.

A *ReadIris* kezelőszervei jól átgondoltak, bár mi jobban szeretjük, ha az ikonok a képernyő felső részén vannak, és nem a dokumentum két oldalán. Az esetek többségében az OCR Varázsló lépésről lépésre végigvezet a felismertetés folyamatán, ha viszont bonyolultabb dokumentummal van dolgunk, használhatjuk a zónákra osztás lehetőséget. Egyes ikonok funkcióját jobban is körül lehetett volna írni: a Page Analysis gomb tooltipje például a rejtélyes „enable page decomposition" szöveget írja ki. Más ikonok úgy néznek ki, mintha legördülő menük „fedőszervei" lennének, miközben csupán ki- és bekapcsolhatók. Eltart egy darabig, míg megszokjuk a furcsaságokat, de közben legalább nem unatkozunk, az ikonok ugyanis nagyon vidám hangulatúra sikerültek.

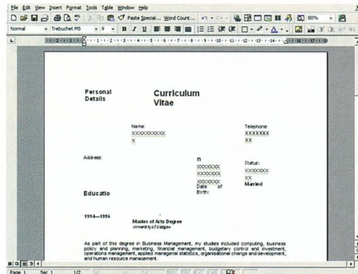
Célszerűség

A *TextBridge* gyorsaságban messze maga mögött hagyta vetélytársait: a négy tesztdokumentum felismerése mindössze 27 mp-ig tartott, szemben az *OmniPage* 64 mp-es és a *ReadIris* 44 mp-es eredményével. A pontosságáról szintén jó benyomásokat szereztünk. Első használat után még nem olyan kiváló, mint a *ReadIris*, de a különbség elhanyagolható, és idővel a többi OCR programhoz hasonlóan a *TextBridge* is egyre pontosabbá válik.

A program tördelési képességeivel szintén akadtak problémák. Ha gyakran kell pontos másolatokat készítenünk hírlevelekről vagy ismertetőkről, ne a *TextBridge*-et használjuk, az egyszerűbb dokumentumoknál (üzleti levelek, szerződések stb.) viszont valószínűleg nem lesz probléma.

Végszó

A *TextBridge* legfőbb erénye a rendkívül alacsony ár – feleannyiba kerül, mint a *ReadIris*, és még az *OmniPage Pro*-nál is jóval olcsóbb. A programnak létezik Business Editionje is, amely PDF-támogatást, ütemezési és batch-file-készítési lehetőségeket is tartalmaz, valamint a high-volume scanning (archiválási és nagy mennyiségű irodai szkennelés) támogatását, ez viszont már több mint 300 fontba (kb. 130 000 Ft) kerül. A SOHO felhasználóknak bőven megteszi az egyszerűbb verzió, különösen, ha rászánunk egy kis időt a beállítások finomhangolására. Hacsak nem kell pixelpontosságú reprodukciókat készítenünk, felesleges a *TextBridge*-nél drágább OCR-t venni.



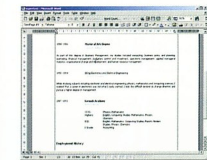
A *TextBridge* az önéletrajz minden egyes részét külön szövegdobozba tette.

TextBridge Pro Millennium
£58.72 (kb. 26 000 Ft)
Scansoft
www.scansoft.com

Pro és kontra
- ✓ Nagyon olcsó
- ✓ Nagyon gyors
- ✓ Egyszerűen kezelhető
- ✗ Rossz betördelés
- ✗ *Word*-be rosszul exportál

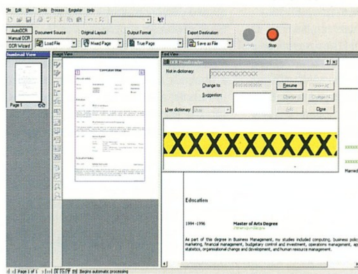
Vélemény
83%

Az *OmniPage* tesztünk leglassabb szereplőjének bizonyult (részben az alapbeállításból adódóan), de az eredményére érdemes várni, különösen, ha táblázatokat akarunk felismertetni. A legtöbb OCR program teljesen összezavarodik, ha táblázatokra engedjük rá őket, főleg rossz minőségű szkennelések esetén. Az *OmniPage* azonban minden esetben jól végzi a dolgát.



Az *OmniPage* tördelési képessége külön figyelmet érdemel: a beolvasott önéletrajz csupán egyetlen szövegdobozt tartalmaz.

A Caere-nek nem erőssége az árképzés: a legtöbb ember valószínűleg falnak rohan, amikor meglátja a program 385 fontos (kb. 160 000 Ft) árát. Második pillantásra viszont már feltűnhet, hogy az upgrade csupán 76 fontba (kb. 30 000 Ft) kerül. Ebben az a jó, hogy az alacsonyabb ár nemcsak a régebbi verzió tulajdonosait illeti meg, hanem bárkit, aki bemutatja a szkenneréhez kapott OCR programot. (A szkennerek nagy többségéhez Magyarországon is ezt a programot mellékelik a forgalmazók.) Ha ez a lehetőség nem lenne, nem hisszük, hogy bárki is kifizetné a teljes árat az *OmniPage*-ért. Az upgrade költségével számított ár/teljesítmény arány viszont kiváló, és ha sok táblázatot szkennelünk, a három résztvevő közül mindenképpen ezt válasszuk.



Az *OmniPage* talán bonyolultabbnak tetszik, mint a többi program, pedig nem nehéz használni. Az automatikus felismertetés kiválóan működik.

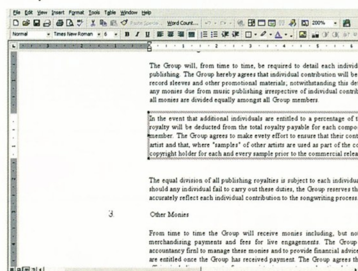
OmniPage Pro 10
£385.39 (kb. 160 000 Ft)
upgrade £76 (kb. 30 000 Ft)
Scansoft
www.scansoft.com

Pro és kontra
- ✓ Nagyon pontos
- ✓ Kitűnő tördelés
- ✓ Jó táblázatfelismerés
- ✗ Apró betűknél lelassul
- ✗ Horribilis árú teljes verzió

Vélemény
80%

A *ReadIris* pontossága szinte megdöbbentő, a végeredményt kontextus alapján is elemzi, így nagyobb eséllyel szűri ki a hibákat. Az apró betűs szöveggel különösen könnyedén elboldogult: a 12 mp-es időeredmény és a 100%-os pontosság hatalmas előrelépés az *OmniPage*-hez képest (28 mp, 97%). Ennek ellenére a *ReadIris*-nak viszonylag kevés pontot adtunk, elsősorban gyenge tördelési képességei miatt. Ha egy táblázatot *Excel*-be exportáltunk, a kapott eredményt semmire sem lehetett használni: a *ReadIris* az egészet az első oszlopba tette, de úgy, hogy a számkavalkád között még manuálisan is sokáig tartott volna rendet tenni. Az sem tetszett, hogy a *Word*-be történő exportálás után a dokumentumot a sok szövegdoboz miatt nagyon nehéz volt szerkeszteni.

A *ReadIris* rendkívül pontos, de a gyenge *Excel*-export és a szövegdobozok túlzott használata *Word*-ben sok bosszúságnak lehet a forrása. Ráadásul majd' kétszer annyiba kerül, mint a *TextBridge*, miközben az utóbbi program szintén nagyon pontos, és ezenkívül gyorsabb is. Ez persze nem azt jelenti, hogy a *ReadIris* afféle selejt lenne. Az OmniFont technológia segítségével a program a kacifántosabb betűtípusokat is el tudja olvasni, márpedig ezek komoly próbatétel elé állítják az OCR programokat. A *ReadIris* tanulási képessége révén, eleve nagyfokú pontossága még tovább növelhető. A programot főként azoknak ajánljuk, akik faxokat, rossz minőségben szkennelt dokumentumokat vagy apró betűs szövegeket digitalizálnak. Mindennapos használatra viszont kissé drága. *PCF*



A *ReadIris* szinte tökéletesen adta vissza a szerződés szövegét, de sokkal több szövegdobozt használt, mint kellett volna.

ReadIris Pro 6
£93 (kb. 41 000 Ft)
IRIS
www.irislink.com

Pro és kontra
- ✓ Rendkívül könnyen kezelhető
- ✓ Nagyon pontos és gyors
- ✓ 56 nyelv támogatása
- ✗ Gyenge *Excel*-export
- ✗ Sok szövegdoboz *Word*-ben

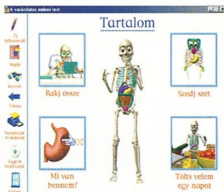
Vélemény
73%

A varázslatos emberi test

Újabb bizonyíték, hogy az ismeretterjesztés nem száraz és unalmas...

A KÖZELMÚLTBAN A BIOLÓGIAI ÉS anatómiai programok egészen széles skálájával találkozhattunk – az utóbbi hónapok szinte minden *PCF* számába jutott belőlük egy-kettő. Ezek az alkotások viszont meglehetősen különböznek, nagy részükről elmondható, hogy adott célközönség számára készültek, így mindenki megtalálhatja közöttük a magának leginkább megfelelőt. Nincs ez másképp a DK Multimedia programjával sem, amelyet a Panem Kiadó ültetett át magyarra. Ez a CD a 6-16 éves korosztályt célozza meg, tudásanyagban és kivitelezésben egyaránt – itt ugyanis az átadandó ismeretek mellett legalább ekkora, ha nem nagyobb fontossággal bír a látványos tálalás. Ez utóbbi területen *A varázslatos emberi test* valóban meggyőzőt alakít...

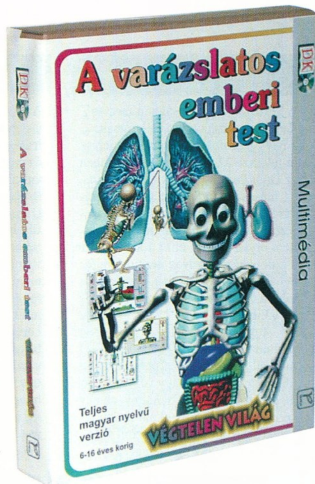
Az indítás után rögtön ránk veti magát a meglehetősen showman-ízű házigazda, a magyar verzióban találóan Át Lászlónak nevezett csontváz. Ez



Helló! Át László vagyok! Megmásszírozнád a gyomrom?

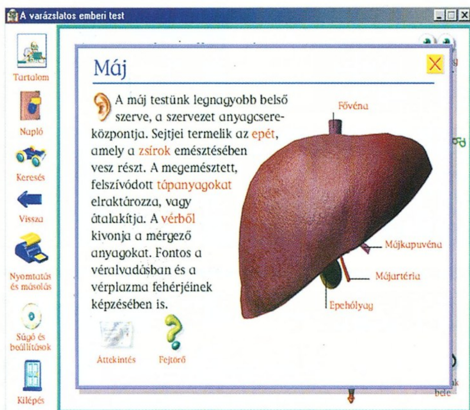
az átlátszóság igen jó szolgálatot tesz majd minden esetben, hiszen így saját magán demonstrálhatja a belső szervek elhelyezkedését hiperaktív vendéglátónk.

A tárgyi ismeretek megszerzéséhez a főmenü „Mi van bennem?" pontjával juthatunk, ahol egy röntgen jellegű interaktív eszközzel kereshetjük meg a szervet, amelyre kíváncsiak vagyunk.



Ha rátaláltunk a megfelelő testrészre, rövid bemutató oldal az eredmény, minden esetben annyi szöveggel, amit az ember még nem rest képernyőn átfutni. A leírást áttekinthető magyarázó ábra teszi teljessé, a szövegben pedig pirossal kiemelt hiperlinkek segítik az egyes kifejezések értelmezését. Ha valakinek ennyi nem elég, az összetettebb funkcióval bíró szerveknél egy „Áttekintés" funkció is szerepel, amely mögött elrejtve sokkal részletesebb leírást olvashatunk.

A programban remek számonkérési lehetőség is szerepel, ahol Át László ismét hozza a formáját. A legelcsépeltebb TV-s vetélkedők semmivel sem összetéveszthető stílusában válaszolgathatunk az emberi testtel kapcsolatos kérdésekre. Az óriási pontvadászat nem lesz megerőltető annak, aki legalább néha felbukkant a középiskolai biológiaórákon vagy végigböngészte a programot. (Egy-két aljasságot azért találtam: ki tudja például, pontosan hány csont található az emberi lábfejben?) Mindenesetre a nagy verseny igazi móka, több fordulóval és szórakoztató nyereménnyel. A cél ugyanis, hogy összeállítsunk egy teljes embert – vagy legalábbis a csontvázát a belső szervekkel – a jó válaszokért kapott testrészekből. A kis Frankenstein összepakolásához vagy 20 kérdésre kell helyesen válaszolni, ezt a csont-és-bél puzzle követi, ahol a jó öreg fogd-és-vidd technikával illeszthetjük egymáshoz az „alkatrészeket". Miután kreatúránkat hiánytalanul felépítettük, jön maga a jutalom, az öltöztetős játék. Gyári csontvázunkat itt a legnagyobbaknak kijáró eleganciával öltöztethetjük fel, nagy rózsaszín boával, gumicsizmával, western kalappal és sok egyéb divattervező-álommal.



Ha a bukás elkerüléséhez éppen elegendő információnál többre vágysz, kattints az Áttekintésre...

A program még mindig rendelkezik tartalékokkal, az utolsó felfedezésre váró fejezet a legkevésbé informatív, de talán a legszórakoztatóbb, ez pedig a „Tölts velem egy napot". A cím megtévesztő lehet, nem kell csontvázzal randizni, a napirend összeállítása lesz a feladatunk. A képernyő alján láthatóan telik a nap, középen pedig a csontváz végez különböző, általunk kiválasztott tevékenységeket. A bal oldalon

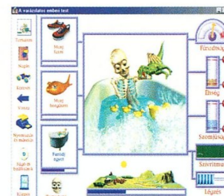
Ez is olyan CD, amely kedvet ébreszthet a bemutatott tárgyhoz.

a lehetőségek listája, jobbra egy általános állapotjelző látható, rajta éhség, fáradtság, légzésszám és hasonló paraméterek. Ha kiválasztunk valamit, a csontváz látványos 3D animáció képében végrehajtja, közben pedig változnak élettani mutatói. Fárad, éhes lesz, ilyenkor egy kis pihenés vagy egy nagy szendvics segíti tovább a válsághelyzeten. A mutatványoktól ugyan nem kerülünk közelebb egy Nobel-díjhoz sem, de az animációk miatt egyszerűen kihagyhatatlan a móka. Ahogy villogó szemű csontváz barátunk nekiáll püfölni a hawaii dobokat vagy egypár gumikacsával bevonul habfürdőzni, azt tényleg látni kell.

A remekül megtervezett és kivitelezett program egyértelmű erőssége a jó használhatóság mellett a lenyűgöző grafika. Ez is olyan CD, amely kedvet ébreszthet a bemutatott tárgyhoz, jelen esetben a biológiához. A kiváló renderelt animációk mellett látványos a teljes kezelőfelület is – az embernek végig olyan érzése lehet, hogy bármelyik pontot választja, nem fog unatkozni. Aki komoly tudományra vágyik, inkább máshol keresgéljen, hiszen nincsenek benne szövettani vagy elektronmikroszkópos képek, ultrahangos vagy röntgenfelvételek, de ha egy általános iskolás lekötése, játékos tanítása a cél, ez a jó választás. **PCF**



Vágó bácsi kissé lefogyott, de dögös a csokornyakkendője.



És most jön a T. Rex és felzabálja az összes aranyos kiskacsát...

A varázslatos emberi test
8 900 Ft
Panem Kiadó (1) 320 8203
www.panem.hu
Ha csak úgy: 486 DX2, 12Mb
Ha tényleg: P100, 16Mb

Pro és kontra
✓ Látványos animációk
✓ Hangulatos játékok
✓ Jó felépítés
✓ Magyarázó ábrák, linkek
✗ Lehetne mélyebb

Vélemény
87%

Biológia

Avagy „Biológia teszt és tananyag a középiskolai biológiai oktatásban részt vevők számára"

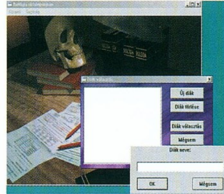
A HIVATALOS ALCÍM UTÁN NÉZZÜK, miről is van itt szó. Ha röviden szeretnénk összefoglalni, elég lenne annyi, hogy ez a CD pontosan *A varázslatos emberi test* ellentéte: szép, mint egy nyárfaliget erdőirtás után, de az anyag, az bizony benne van – egészen a felvételi előkészítőig, talán még azon is túl.

A program érdekessége, hogy kiadója a Nemzeti Tankönyvkiadó Rt., így a benne foglaltak garantáltan hasznosak lehetnek, hiszen ha valaki, ők biztosan tudják, minek is kell lennie egy biológia tananyagban. Aki már átesett legalább egy próbafelvételin, az tudhatja, hogy a megszokott tankönyvi anyag tudása ritkán elégséges a megfelelően magas eredményhez, így azután jöhet a hajtás a mindenféle alternatív forrásokért. Ez is ezek közé tartozik, hiszen kibővített tananyagot tartalmaz, többek között azokra a finomságokra is rávilágítva, amelyek egy adott tesztkérdés esetén fontos különbséget jelenthetnek.

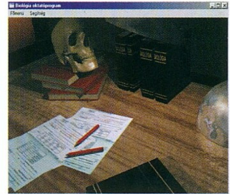
Az indítás után egyszerű renderelt főmenü fogad, első rejtvényünk a további navigációs pontok meglelése lesz, amelyben a változó kurzor segíthet. Acélos logikával arra következtetve, hogy a veretes kötetek a leíró részhez vezetnek, erre lépünk tovább. Újabb ablak fogad, olyan kis képekkel, melyeket némi jóindulatú ferdítéssel piktogramoknak nevezhetünk, és amelyeknek megfejtése azt eredményezi, hogy tényleg a keresett fejezetet fogjuk megtalálni. Ha ez sikeresen megtörtént, a program hirtelen váltással teljes képernyőre nyílik, és a monitort elárasztják a betűk, a maguk szürkeségében. Sajnos az alapszintű formázás a sok soremelésben és a hiperhivatkozások színezésében ki is merül, a teljes anyag meglehetősen összefolyik. A szöveg kifejezetten kellemetlenül olvasható, de egy felvételire készülőt ilyen apróságoknak nem szabad visszatartania az igaz tudás keresésében. Segítenek viszont a már említett hiperlinkek, amelyek képekre vagy további szövegekre mutatnak. A képek meglehetősen tankönyvi ábra szintűek, a magyarázó funkciónak ugyan eleget tesznek, de túl izgalmas dolgokra azért kár számítani.

Amennyiben teljes mélységében végignéztünk egy anyagrészt, esetleg olyan érzés kezdene bimbózni bennünk, hogy mindenről mindent tudunk, jöhetnek a tesztek. A programnak ez igazi erőssége, az eredmények nyomon követését egészen komolyan adminisztrálhatjuk.

Látványosabb oktatási segédanyagra számítottunk, de az információtartalom kárpótolhat ezért.



Nehogy a pedagógusok megfutamodjanak az összetett diák adatbázis láttán.



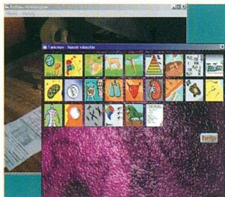
Üdvözlünk a mázsás biológiakönyvek és felpolírozott koponyák világában!

Saját diák adatbázis létrehozására van lehetőség, ahol a korábban kitöltött tesztek pontszámait is megtekinthetjük, így nyomon követve a fejlődést.

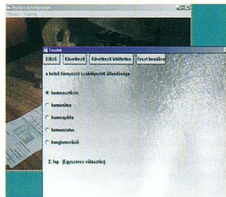
Maguk a kérdések a felvételik során bevált sablonokat követik, egyszerű és többszörös választás és társai – ez ismét előny, hiszen a tesztek helyes kitöltéséhez fontos a hasonló feladatokban szerzett jártasság, rutin. Témakörök között választhatunk vagy beleugorhatunk a dolog közepébe a korábbi évek felvételi tesztsorainak kitöltésével. Sajnos a program már nem mai darab, ezért csak 1993 és 1995 közötti felvételi kérdések szerepelnek benne, de a stílus azóta sem változott, és az alapvető tananyag sem módosult, a máj még mindig a jobb oldalon van, a vese pedig az elmúlt néhány év alatt is páros szerv maradt. A kérdések egyébként közepes nehézségűek, bár vannak köztük igazi gonoszságok is, de csak így lehet hatékony felkészítést elérni. Hasznos szolgáltatás, hogy a hibásan megválaszolt kérdések jó megoldását nemcsak megnézhetjük, de hiperlink segítségével ahhoz a fejezethez is ugorhatunk, ahol a válasz magyarázata olvasható – így sokkal hatékonyabban dolgozható fel az anyag, és a „gyenge területek" hangsúlyozott megerősítésére is lehetőség nyílik.

Mindent összevetve a program doboza kissé megtévesztő lehet, mi ennek alapján egy kicsit látványosabb oktatási segédanyagra számítottunk, de az információtartalom könnyen kárpótolhat ezért. Ellensúlyozhatja a látványos elemek hiányát az is, hogy ennek megfelelően nagyon kicsi a program rendszerigénye – már egy régi, Win 3.11-gyel telepített 486-os is alkalmas a *Biológia* futtatására. Akik valóban elkötelezték magukat a felvételi mellett, és eddig nem nagyon volt jó forrásuk a szükséges többletinformációk megszerzésére, mindenképp vegyék fel ezt a CD-t is a lehetőségek listájára. Egy lelkes, karizmatikus tanárt semmiképp sem helyettesíthet, de akár önálló, akár közös feldolgozásra megfelelő. Ha sikerült túltenni magunkat a hosszú szövegek képernyőről való olvasásának kényelmetlenségén, hasznos eszköz lehet, még ha szürke és unalmas is, legalább annyira, mint bármilyen hagyományos tankönyv.

PCF



Ezek az ábrák még az *Office* rettenetes clipartjait is alulmúlják.



A tesztkérdéseket ízlésesen, vasalt csokoládépapíron tálalja a program.

Biológia 5 900 Ft

Nemzeti Tankönyvkiadó Rt.
(1) 221 9830
ntk@mail.datanet.hu
Ha csak így: 486 DX2, 8Mb, Win 3.11
Ha tényleg: P100, 16Mb

Pro és kontra

✓ Több, mint középiskolás fok
✓ Tesztek
✓ Hiperlinkes felépítés
✗ Nagyon száraz
✗ Elég csúf

Vélemény

72%

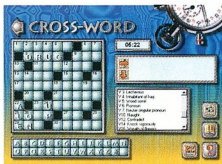
Nyelvmester Plusz – Angol Középhaladó

Jelen számunk sem lehet teljes nyelvoktató szoftver nélkül...

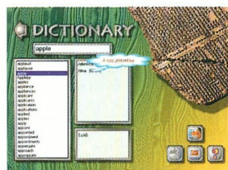


HA A NÉPESSÉG NYELVISMERETÉBEN nem is, a megjelent egy főre eső nyelvoktató programok számában már biztosan utolértük, talán át is léptük az európai átlagot. A mezőnyt tovább erősíti a Vision-Xtreme *Középhaladó Angol* csomagja is, amelynek bizony igen újszerűnek és ötletesnek kell lennie, hogy új színt csempészhessen az igen gazdag palettára. A dobozon szereplő ismertetőt áttanulmányozva kiderül, hogy szinte minden funkciót megtalálunk a korongon, ami a mostanában kapható nyelvoktató programokat jellemzi, azaz lesznek leckék, hang és videó állományok, és nyelvtani rész is.

A telepítés után sajátos nyitómenü fogad, ahonnan gyorsan továbbléphetünk a leckékhez. Ezzel még nem értünk el az olvasmány szövegekhez, egy leckén belül ugyanis több kis egység, alfejezet található. Az olvasmányok nem túl hosszúak, de elég sok van belőlük ahhoz, hogy a tartalom mennyisége megfelelő legyen. Az egyes szövegek tömörsége jó lehetőséget nyújt, hogy egy témát vagy nyelvtani jelenséget járjanak körül úgy, hogy az még ne hasson természetellenesnek. A szövegeket fel is olvastathatjuk, a hallható szövegek minősége kiejtés- és hangtechnikai szempontból is megfelelt az elvárásoknak.



Egy idegen nyelvű keresztrejtvény mindig hatványozottan nehezebb a magyarnál...



Érdemes megfigyelni ezt a látványos, felhőben úszó segítséget.

Ha tovább szeretnénk lépni, számtalan kis gomb áll a rendelkezésünkre. Ezek képekkel jelzett funkciókkal bírnak, amelyek ugyan első látásra nem egyértelműek, de a megjelenő tooltipek segítenek az azonosításban. A lecke elolvasását követően célszerű a nyelvtannal folytatni, itt is találunk erre lehetőséget. A grammatikai összefoglalók példákkal illusztráltak, amire bizony szükség is van, mert a precízen megfogalmazott nyelvtani leírások nagyon szaknyelvízűek, időnként alaposan megnehezítve az adott jelenség megértését.

A fejezetektől független kiegészítésekből is meglehetősen széles választékot találunk. A program saját szótárral rendelkezik, amely ugyan nem veszi fel a versenyt a kifejezetten ilyen célzattal készült programokkal, de sok kifejezést tartalmaz, és a szavak kiejtését meg is hallgathatjuk.

Ha már a szavak kiejtésénél tartunk, érdemes kipróbálni a kiejtett szavak felismerését ellenőrző funkciót is. Az egyszerű panelen kezelhető feladat lényege, hogy a gép által véletlenszerűen kiválasztott szót be kell gépelnünk hallás után. Ez ugyan nem tűnik olyan nehéznek, de a program meglehetősen érdekesen válogat az olvasmányok szavaiból, így néha becsúszik egy-két személynév és hasonló csapda is. Mindenesetre ezzel jól elszórakozhat bárki, néhol kellemesen „anyanyelvi" a kiejtés, elharapott szóvégekkel és elhadart szavakkal: még haladók is találhatnak több-kevesebb kihívást a feladatban.

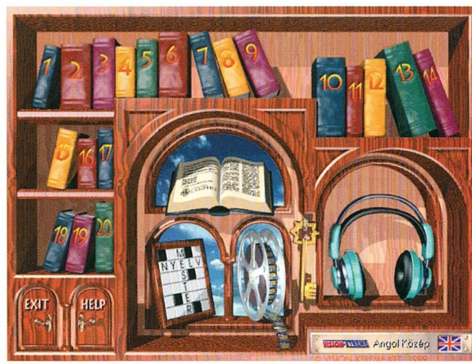
Nemcsak a beszédértést, saját kiejtésünket is tesztelhetjük, a már máshol is látott mikrofonos módszer segítségével. Ehhez először meg kell hallgatnunk a szót, majd a felvétel után ismételni, természetesen minél angolosabban. A két hang „képe" megjelenik a programban, így könnyen összehasonlíthatjuk, hogy a teljesen elfogulatlan grafikus ábrázolás hol mutat jelentős különbségeket a két kiejtés között – ugyan a női-férfi hangok is eltérnek, jól ellenőrizhető például az egyes szavak hangsúlyozása, amely könyvekből meglehetősen nehezen tanulható.

A CD nemcsak a hang, de a mozgókép képességeit is kihasználja, különböző videók felvonultatásával. Ezek meglehetősen kis méretű ablakban futnak és a minőségük sem kiugró, de a célnak megfelelnek. A bejátszások alatt magyar és angol feliratozást is kérhetünk, ez segíthet a szöveg megértésében az első néhány alkalommal – erre szükség is lehet, mert az anyanyelvi szereplők meglehetősen természetesen adják elő a párbeszédeket, ezzel nem könnyítve meg a nyelvtanuló dolgát.

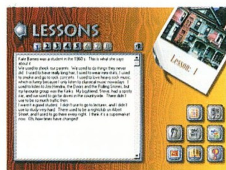
A végére maradt a legjobb játék, az a bizonyos hab a tortán, a keresztrejtvény. Ezeket személy szerint magyarul nem nagyon szeretem, de idegen nyelven az egész sokkal izgalmasabb, mert nemcsak eszembe kell hogy jusson a szó, az első és elengedhetetlen feltétel, hogy ismerjem is a kifejezést – persze miután megértettem a meghatározást. Így már érdemes... A programban szereplő rejtvények nem túl szelídek, még a több éve tanulókat is erős szótárlapozgatásra kényszeríthetik, a középhaladókról nem is beszélve. Nem a szókincshez tartozik, de meglehetősen esetlen a kitöltés is, mert csak a rejtvény alatt látható betűket használhatjuk, nem lehet billentyűzetről gépelni – ezzel pedig el lehet szöszölni egy hosszabb szó kiírásakor.

A számos funkciót átnézve látható, hogy nem elveszett program ez, bár túl sok különlegességet sem vonultat fel. Jól használható, de nem túl megkapó – nincsenek egyedi erősségei, bár gyengéi sem. A grafika nem lopta be magát a szívünkbe, de a sok olvasmány és a részletes nyelvtani leírások az anyanyelvi hang- és videoanyaggal komplex programot eredményeznek. *PCF*

Jól használható, de nem túl megkapó – nincsenek egyedi erősségei, bár gyengéi sem.



Egy egészen érdekes építészeti megoldás, a szabad égre nyíló könyvszekrény...



Az olvasmányok nem hemzsegnek az illusztrációktól, de a szöveg rendben van.

Nyelvmester Plusz 3 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Vision-Xtreme Kft. (1) 361 3996 www.visionxtreme.hu **Ha csak úgy:** 486 DX2, 8Mb, Win 3.11 **Ha tényleg:** P100, 16Mb	✓ Sok olvasmány ✓ Jó keresztrejtvény ✓ Anyanyelvi szereplők ✗ Lehetne több feladat ✗ Nem túl lelkesítő	76%

Rayman: Matek és olvasás 8-10 éveseknek

Igazi meglepetés a szülőknek: oktató program helyett DOS-os platformjátékot vihetnek haza.

Magát Raymant talán nem kell bemutatni, hiszen neves játéksztár, sok platformprogram főhőse, de az oktató-nevelő területen is megtette már a maga bemutatkozó lépéseit. Volt már dolgunk a Rayman főszereplésével készült akció-oktatóprogramokkal, például ennek a mateknak az első részével, a 6-7 éveseknek készült kiadvánnyal is. Ott a program annyiban volt speciális, hogy az alapvetően akciójáték során egy hang számokat, szavakat mondott be, és főszereplőnknek ezen tanácsok alapján kellett a megfelelő, adott számmal vagy szóval jelölt utat kiválasztania. Egy hatévesnek még valóban hasznos lehet, ha gyors döntésként kell felismernie a 30 és a 70 közötti különbséget, esetleg gyorsan elolvasnia az alma és körte szavakat.

A gond az, hogy a 8-10 éveseknek szóló programban sem változott szinte semmi. Mivel egyenleteket nem lehetne liftek elé tenni, a rendszer pontosan ugyanez maradt, néha a 300, néha a 650-es út felé kell elugrálni. Egyedüli kihívást a nehezebb játékmenet jelenthet, merthogy a pályák még a legelszántabb 8-9 éves reflexeit (és egy idő után idegeit is) próbára tehetik.



Ránk is fér a rövid útmutató ebben a pixeltengerben.

Az oktatási rész szinte teljesen figyelmen kívül hagyható, akciójátéknak pedig kiábrándító a végeredmény.

A szinkron terén sem sikerült áttörést felmutatni, ugyanaz a zajos, rossz minőségű és borzalmasan kiválasztott hang jellemzi a produkciót, mint annak idején az első részt.

Az már csak a hab a tortán, hogy még ez is DOS-ra fejlesztett program, így olyan, már-már feledésre ítélt képernyőkkel találkozhattunk újra, mint a hangkártya-paraméterek állítgatása. A DOS-os környezet mellett a program meglehetős elavultságát jelzi a felbontás is, még a 640x480-tól is messze, bőven VGA-ban járunk. Ez még 14"-os monitoron is nehezen élvezhető, bármi annál nagyobbon pedig pixeles rettenet.

Ezek fényében hiába ugrándozik szereplőnk nagy hévvel mindenfelé, hiába vannak szellemesen animált ellenfelek és a lehetőségekhez képest jól felépített hátterek, az egész program felett durván 3-4 éve járt el az idő. Az oktatási rész szinte teljesen figyelmen kívül hagyható, akciójátéknak pedig kiábrándító a végeredmény. **PCF**



Igazi időutazás a DOS-os őskorba, mikor még a cipőméreted is meg kellett adni egy program sikeres futtatásához.



Ilyen jópofa hibaüzenetet más programból nem tudtunk kicsalni – minden működött, de ez a szöveg végig ott volt a képernyőn. Kiirthatatlanul, három telepítés után is.

Rayman
5 990 Ft

F CD Multimédia T (1) 332 9923
I www.cdmultimedia.hu

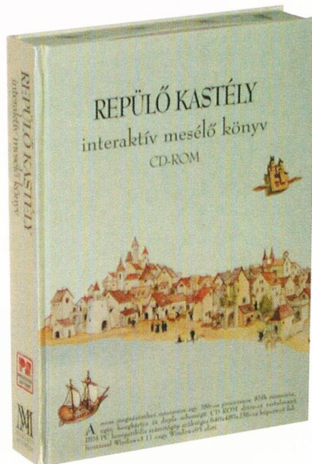
Ha csak úgy: 486 DX4100, 8Mb
Ha tényleg: P100, 16Mb

Pro és kontra
- ✓ Kellően mozgalmas
- ✗ Rettenetes felbontás
- ✗ Oktatásról szinte szó sincs
- ✗ DOS-os környezet
- ✗ Stabilitási gondok

Vélemény
36%

Repülő kastély – interaktív mesélő könyv

Életre kelt akvarell-történet elegáns külsővel.



A REPÜLŐ KASTÉLY RÉGEBBI KIADvány, 1996-ban jelent meg, de zenéje és rajzai egy cseppet sem váltak idejétmúlttá. A magyar népmese alapján készült interaktív rajzos történet (szándékosan nem használnám sem a rajzfilm, sem a képregény szavakat) azért különleges, mert szinte mindenhol tetten érhető az az odafigyelés, amellyel az alkotók kezelték a programot. Ennek első jele rögtön a doboz kézbevételekor látható, a CD ugyanis egy nagy, mesekönyvszerűen nyíló, kemény kartondobozban rejtőzik. Maga a doboz is tartogat érdekességet, a benne található címke merített papírból készült – talán apróság, de nagyon elegáns, és rögtön az az érzésünk támadhat, hogy nem tucattermékkel van dolgunk.

A Macromedia Directorban fejlesztett program nem igényel telepítést, rögtön belevághatunk a mesébe. A rövid nyitóanimációban körberepkedő kastély kétséget sem hagyhat afelől, hogy a „címszereplő" valóban megjelenik majd a történetben, de főszereplőnk kalandjai máshol veszik kezdetüket. A mesélő könyv főszereplője Almafi, aki valóban egy almafa terméséből született, amolyan népmesés fordulattal. Természetesen nem fog otthon ülni, mert akkor nagyon unatkoznánk, tehát némi hamuban sült pogival a zsebében nekiugrik megváltani a világot, de legalább annyi pénzt összeszedni valahol, hogy örökre elfelejthesse az ekét és a cséplőgépet. Azután belép (a körülményeket figyelembe véve inkább berepül) a képbe a kastély, ablakában a helyi bombázóval, mire főhősünk azonnal új életcéllal lesz gazdagabb, és a nőkeresés jegyében folytatódnak a kalandok.

A *Repülő kastély* mindezt több fejezetben meséli el, animált akvarellfestményekkel. Talán nem olyan pergő a szereplők és a környezet mozgása, mint az újabb produkciókban, de a képi világ szép és egységes, magával ragadó hangulatot biztosít. Egyes pontokon némi interaktivitást sző a történetbe, hogy nekünk kell megtalálni valamit a képernyőn, de ez a játékos – inkább olvasó – egészen alapszintű bevonása a mesébe, nagy változásokat nem fogunk előidézni. A rajzokon kívül érdemes megemlékezni a mese aláfestő zenéjéről is, amely Tolcsvay László munkája és igazán egyedi atmoszférával gazdagítja a történetet. A mese hossza hozzávetőleg egy óra, ami, ha úgy vesszük, nem túl sok, hiszen ezzel szinte vége is a történetnek, de rajzfilmből már nem rossz időtartam.

A készítők érezhetően inkább művészi produkcióként tekintettek a mesére, mint számítógépes szoftverként.

A korongon helyet kapott két, a meséhez kapcsolódó játék és egy zenedoboz is. Az első egy memóriajáték festett kártyákkal, a második pedig egy érdekes jelenetrendező apróság. Itt a mese szereplőit helyezhetjük el adott háttér előtt, tetszőleges jelenetet felépítve. Célja ugyan nem sok van, de a kisebbeket lekötheti egy időre. A harmadik pont, a zenedoboz segítségével a történettől függetlenül is meghallgathatjuk a CD-n található zeneszámokat.

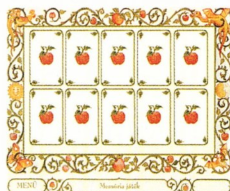
A *Repülő kastély* kedves, hangulatos mese, bár kevés benne az interaktivitás, még a külön indítható játékokkal is. Ami viszont nagyon megnyerő, az a képi világ és a zene együttese, a készítők érezhetően inkább művészi produkcióként tekintettek a mesére, mint számítógépes szoftverként. Az egyedi stílus nem feltétlenül fog mindenkit megragadni, de mindenképp különleges színfoltot jelent a hazai CD-ROM-ok között. **PCF**



A vidék egyszerű gyermeke először találkozik a nagyváros pezsgésével.



Ez a kép roppant megtévesztő, valójában nem egy „ülő kastélyról" van szó…



Ebben az összetett memóriajátékban meg kell találnod a 10 almát.



A felajánlott ásó láttán hősünk inkább a világlátást választotta – ki tudná hibáztatni érte?

Repülő kastély
4 990 Ft
Marcato Multimedia
www.marcato.hu (1) 364 0842
Ha csak úgy: 386, 8Mb, Win 3.11
Ha tényleg: P90, 16Mb

Pro és kontra
- ✓ Egyedi hangulat
- ✓ Igényes kidolgozás
- ✓ „Igazi" népmese
- ✗ Kevés interaktivitás
- ✗ Elég rövid

Vélemény
82%

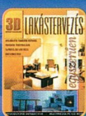
CD-Depo

CD-Rom rendelés kényelmesen és gyorsan

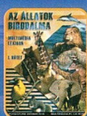
Üdvözlünk a CD-Depoban! Nézz csak körül a programok közt – itt mindent megtalálsz, amire csak szükséged lehet, ráadásul a lehető legkedvezőbb áron! Miért fáradnál személyesen, ha a CD-Depo kívánságodra házhoz szállít? Jó vásárlást és kellemes szórakozást kívánunk!

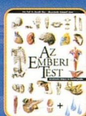

Lang Kurzus

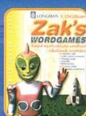

Manó Matek


3D Lakástervezés


Cyberpakk 5


Az állatok birodalma


Az emberi test


Zak's wordgames


Világatlasz


Ismerd meg...


Európa

Sorszám	Termék neve	Ára	PCF értékelés
1	Szabadítsd ki a kisoroszlánt	5.690 Ft	81%
2	Kémia Kalauz 2.	5.690 Ft	93%
3	Fantasztikus Matekváros	5.690 Ft	78%
4	Elveszett szavak nyomában	5.690 Ft	87%
5	Tomi és az álomcsapda	5.690 Ft	90%
6	A család kedvencei – Kutyák	3.790 Ft	
7	Budapest Kalauz	6.640 Ft	92%
8	A II. Világháború története	4.740 Ft	74%
9	Grand Collection 1	1.790 Ft	
10	Grand Collection 2	1.790 Ft	
11	Grand Collection 3	1.790 Ft	
12	Best of 2000	1.790 Ft	
13	Bestof 1999	1.790 Ft	
14	MANÓ Matek 1	5.500 Ft	
15	MANÓ Matek 2	5.500 Ft	
16	MANÓ Élővilág	5.500 Ft	
17	Manó Muzsika1	5.500 Ft	
18	Rayman matek és olvasás	5.690 Ft	67%
19	Az ásványok világa	5.690 Ft	
20	A Multimédia világa	5.690 Ft	
21	Internet-iskola	3.790 Ft	
22	Kézi lőfegyverek	2.660 Ft	
23	Utazás a csillagok között	4.740 Ft	
24	WEB grafikák	2.660 Ft	
25	Autó 2000	3.700 Ft	86%
26	A görög mitológia	6.640 Ft	63%
27	Az emberi test	5.690 Ft	
28	Tolnai Világlexikona	4.740 Ft	74%
29	Ismerd meg Önmagad!	5.600 Ft	
30	Út a sakkhoz	4.740 Ft	
31	Szexlexikon	4.740 Ft	
32	Angel's Babes 3.	1.790 Ft	
33	Seregszemle	2.460 Ft	
34	DCCD 15	1.490 Ft	
35	Klikk&Play	4.740 Ft	
36	Dél-Amerika	5.690 Ft	89%
37	Afrika	5.690 Ft	
38	Európa	5.690 Ft	92%
39	Antik irodalom	5.690 Ft	
40	Pannonia	4.740 Ft	63%
41	Utazás a Naprendszerben 2	5.320 Ft	93%
42	Easy video 1	1.890 Ft	
43	Easy video 2	1.890 Ft	
44	Easy video 3	1.890 Ft	
45	Easy video 4	1.890 Ft	
46	Easy video 5	1.890 Ft	
47	Kínai falatok	4.740 Ft	93%
48	Egészséges táplálkozás	5.690 Ft	
49	Szuperagy	5.690 Ft	86%
50	Ablak Zsiráf	4.740 Ft	64%
51	Cyberpakk 3	7.590 Ft	
52	Cyberpakk 4	7.590 Ft	
53	Cyberpakk 5	7.590 Ft	
54	Theocracy	5.690 Ft	
55	Lang master kurzus kezdő	4.740 Ft	
56	középhaladó	4.740 Ft	
57	haladó	4.740 Ft	
58	Lang master csomag kezdő	15.100 Ft	
59	középhaladó	15.190 Ft	
60	haladó	15.190 Ft	
61	Lang master pakk kezdő	8.540 Ft	
62	középhaladó	8.540 Ft	
63	haladó	8.540 Ft	
64	Pilinszky	5.690 Ft	
65	Interaktív fizika	6.640 Ft	80%
66	Fizika kalauz 1	5.690 Ft	84%
67	Tervezz és építs	4.750 Ft	
68	Az állatok birodalma	4.560 Ft	
69	Lakástervezés 3D	4.750 Ft	
70	Ismerd meg a betűket	2.990 Ft	
71	Ismerd meg a számokat	2.990 Ft	
72	Ismerd meg a színeket és a formákat	2.990 Ft	
73	Ismerd meg az ellentéteket	2.990 Ft	
74	Zak's wordgames	5.690 Ft	
75	Irodalmi kalauz	5.690 Ft	
76	A kis mozigépész	5.690 Ft	
77	Nyelvész pakk	4.740 Ft	
78	A varázslatos emberi test	8.450 Ft	
79	Pizsi maci születésnapja	6.500 Ft	
80	Biológia közép és felsőfokon	5.200 Ft	91%
81	A végtelen világ	9.400 Ft	
82	Európa Atlasz	6.170 Ft	
83	Világatlasz	7.600 Ft	73%
84	Alfred Brehm - az állatok világa	4.740 Ft	68%

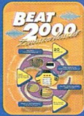
A programok neve előtt egy sorszámot találsz – megrendelés esetén erre kell hivatkoznod. A részletes leírásban a termékek árait pirossal, a minimális hardverigényt narancsszínnel tüntettük fel. Magazinunk a termékek egy részét tesztelte, közreadott százalékos értékelés segít a választásban. A programok csomagolási és postázási díja 350 Ft. Megrendeléseket postai úton (a mellékelt kuponnal), telefonon illetve faxon, vagy E-mailben veszünk fel. A telefonszámot és a címet a lap alján találod.



85. Manó olvasás
P90, 16MB RAM, Win 95/98
Játékos olvasásoktató program 5-8 éves gyerekeknek, elemző-összetevő szótagolási módszerrel, sok mesével és grafikával **5.500 Ft**



97. 3D Kerttervezés
Pentium, 32MB RAM, Win95/98
Egyszerű módszerekkel 2 dimenzióban tervezheti meg kertjét, majd a program képes 3 dimenzióban bemutatni a kész alkotást. A kész kertet körbejárhatja, keresztül mehet rajta, bárhonnan megtekintheti. Teljesen magyar nyelvű program. **6.500 Ft**



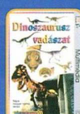
104. Beat 2000 zeneszerkesztő
P60, 16 MB RAM, Direct-X, hang k., mikrofon
20 különböző hangcsatornán keverheti es kombinálhatja a hangokat. A CD több száz zenei hangminta választékát nyújtja, amit sajátjaival is bővíthet. **4.750 Ft**



86. Manó Német 2
486 DX2-66, 8 MB RAM, WIN 95/98
A nyelvtanulás szórakoztató is lehet - amint azt sorozat első kiadványa is bizonyította. Itt a folytatás, ugyanazokkal a szereplőkkel, 300 feladattal **5.500 Ft**

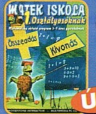


98. Dinoszaurusz Vadászat
486 DX33, 8 MB RAM, Windows
A dinoszauruszok csodálatos világába tehetünk virtuális utazást, megismerve 50 faj életét, és bepillantást nyerhetünk egy ásatás mindennapjaiba. **8.450 Ft**

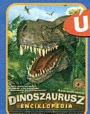


105. Az okos játékszoba
486, 4X CD-ROM, 4MB RAM, hang k., Win95/98
Értelem és készségfejlesztő játék gyerekeknek. Fejtörők, képkirakók, útvesztő, ügyességi játékok, zenei felismerő és komponáló játékok. **5.690 Ft**

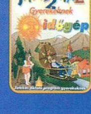




87. Matek iskola 1. Osztályosoknak
Pentium, 32MB RAM, Win95/98
A CD hatékonyan oktatja az első osztályos gyerekeket a matematika tananyagra. **6.500 Ft**



99. Dinoszaurusz Enciklopédia.
Pentium, 32MB RAM, Win95/98
Ez a lexikon megismerteti Önt a Föld őstörténetével, Dinoszauruszok kialakulásával. Megtudhatja mi is az a Dinoszaurusz, felfedezheti eredetüket, megismerheti táplálékukat, szaporodásukat. A program bemutatja a Dinók élőhelyét kontinensekre bontva, továbbá számos ősmaradványt is feltár. **6.500 Ft**



106. Játszóház 2.
P100, 16 MB RAM, 1 MB video k., Win95/98
A gyerekek szóbeli kifejezőkészségének fejlesztését, probléma megoldási képességét, kreativitását fejlesztő játékos oktató program. **5.690 Ft**



88. Matek iskola 2. Osztályosoknak
Pentium, 32MB RAM Win95/98
A CD hatékonyan oktatja a második osztályos gyerekeket a matematika tananyagra. **6.500 Ft**



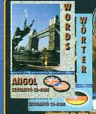
100. NASA – az űrkutatás története
P100, 16 MB RAM, 4X CD ROM, 16 bites hangkártya, Win95/98
A dupla CD az űrkutatás, az Univerzum és a csillagászat rejtelmeibe vezeti be a nézőket. Videofelvételek segítségével űrhajókkal utazhatunk, bepillanthatunk az asztronauták hétköznapjaiba, és az űrszondák által az űrből küldött képekben is gyönyörködhetünk. **4.740 Ft**



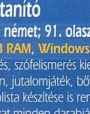


107. Tomi megmenti a tengert
486, 8 MB RAM, Win95/98
A tenger megmentése mesés kaland, logikus és problémamegoldó gondolkodásra serkentő játékokkal. A kaland során a gyerekek a legkülönfélébb tengeri állatokkal is megismerkedhetnek. **5.690 Ft**





Szótanító
89. angol; 90. német; 91. olasz
486 DX, 8 MB RAM, Windows
5000 szó és kifejezés, szófelismerés kiejtés vagy betűzés alapján, jutalomjáték, bővítési lehetőség, gyakorlólista készítése is rendelkezésére áll a sorozat minden darabjánál.
angol: 2.840 Ft;
német, olasz: 3.790 Ft



101. Úton – KRESZ oktató
386 DX, 4MB RAM, SB komp. hang k., 512 KB VGA
DOS alatt futó, közlekedési szituációkat bemutató animációk, hanganyag, beépített vizsgáztató rendszer **1.990 Ft**

108. Híres magyarok a nagyvilágban
800X600 truecolor video k., 8X CD-ROM, Win95/98
A világban híressé vált magyarokról nyújt átfogó képet. A lexikai tudást közérthető, populáris formában tárja az olvasó elé. **5.690 Ft**

92. Angol újrakezdő, középhaladó
486 DX, 8 MB RAM, Windows
Két tudásszintre osztott, szintfelmérőkkel ellátott, olvasmányos, interaktív angol nyelvoktató, 6000-es szókinccsel. Újdonsága a mikrofonos kiejtés-ellenőrzés. **6.650 Ft**

102. Úton 2. – KRESZ oktató
486 DX, 16 MB RAM, 8x CD ROM, 32 bit video k., 16 bit hang k., Win 95/98
Az Úton CD-ROM folytatása, aktualizált tartalmi anyaggal. Képek, animációk, videók segítenek az anyag könnyű elsajátításában. Elméleti, rutin, műszaki és forgalmi vizsga. Mindaz, ami a B kategóriás jogosítvány megszerzéséhez kell. **5.690 Ft**



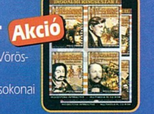
109. Angel's Babes 4.
486, 8 MB RAM, Win95/98
Több ezer kép gyönyörű hölgyekről, egyedül és akcióban. Csak felnőtteknek!
1.790 Ft

110. Révai nagy lexikona
486 DX, 8 MB RAM, Windows
A 21 kötet scannelve, teljes képanyaggal. Korlátozott kereséssel. **1.990 Ft**



93. Angol
alapfokú és újrakezdő, középhaladó
486 DX, 8 MB RAM, Windows
Több mint 12 órás eredeti anyanyelvi hanganyagával és a szolgáltatások bőséges választékával, háromszintes tankönyvet tartalmaz. **9.490 Ft**

103. Napjaink allergiái
P100, 32 MB RAM, 8X CD-ROM, hang k.
Teljes körű információk az allergia történetéről, az allergiás reakciókról, az allergének osztályzásáról, a vizsgálati módszerekről és terápiáról. **7.590 Ft**



111. Irodalmi kincsestár I.-II.
Pentium, 32 MB RAM, Win95/98
1. Petőfi Sándor, Ady Endre, Balassi Bálint és Vörösmarty Mihály összes művei.
2. Arany János, József Attila, Babits Mihály és Csokonai Vitéz Mihály összes művei. **1.990 Ft**

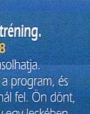
94. Beszélő szótár angol-magyar
486 DX, 16 MB RAM, Windows
8400 szavas szókincsével és folyamatos szövegfordítási lehetőségével páratlan segítséget nyújt a nyelvtanuláshoz. Keresőrendszer, bővítési lehetőségek! **7.600 Ft**





95. Nyelviskola 1. Intenzív nyelvi tréning.
Pentium, 32MB RAM, Win 95/98
A párbeszédeket saját akarata szerint befolyásolhatja.
A párbeszédek közben bizonyos pontokon megáll a program, és elágazási lehetőséget, azaz két lehetséges választ kínál fel. On dönt, hogy a párbeszéd melyik irányba folytatódjon. Egy-egy leckében több ilyen elágazással is találkozhat. **6.500 Ft**

96. Számlázó és készletnyilvántartó
486 DX, 32 MB RAM, Win95/98
Általános célú számlázó és készletnyilvántartó program, ami szállítólevél, átutalásos-, és postai utánvételes számla szintjéig kezeli cége pénzügyeit. Megfelel a 2000. Májusi rendeleteknek! **7.600 Ft**



Rendelésedet – amennyiben nem a mellékelt kupont választod – leadhatod telefonon, faxon vagy E-mailben is! Az alábbi telefonszámok éjjel-nappal rendelkezésedre állnak:

Tel.: 467-6720 Fax: 457-1125

Elérhetőek vagyunk az Interneten keresztül is, E-mailt az alábbi címre küldhetsz:
depo@cmk.hu

CD-Depo

PC Format Rutin

A sokoldalú PC magazin

Rutin rovatunk úgy lépked át PC-d széthullott kőtörmelékén, mint egy biztos járású hegyikecske!

Rutin tartalom

Master Amapi 4.1

Ezennel bevezetünk benneteket az *Amapi* alapjaiba és megtanítjuk, hogyan lehet a számítástechnika történetében leghíresebb háztartási tárgyakat modellezni.

• Első rész

HOHÓ! ÍME EGY INGYENES PÉLdány az *Amapi 3D 4.1*-ből, egy teljesen működő 3D modellező programcsomagból. De hogy kell használni? A beépített Getting started (Hogyan kezdjünk bele) kalauz jó kiindulási pont, ez elérhető a **Help/ Getting Started...** menüpont alatt. Egy egyszerű, bizalomépítő szöveg, bár a Let's Make A Dragon's Head (Készítsünk sárkányfejet) oktatórész már valamivel többet kíván az olvasóktól. Viszont a következő három hónap Rutin rovatának köszönhetően többet fogsz tudni a modellkedésről, mint Claudia Schiffer. Vágjunk hát bele.

Az *Amapi* elindítása után valószínűleg a következő kérdés fogalmazódik meg a fejedben: Mi a fene ez a drótkeretes doboz a képernyő közepén? Ez, emberek, a munkaasztal (Workbench). Az *Amapi* filozófiájának fontos része, hogy a modellezés olyan legyen, mint a dolgok elkészítése a való világban. A munkaasztal nem jó semmire, csak segít eligazodni. Válaszd az **Edit/Preferences/Workspace** (Szerkesztés/Tulajdonságok/Munkaterület) menüpontot és ellenőrizd, hogy a **Tools Layout** (Eszközök elrendezése) **Workshop**-ra (Műhelyre) legyen állítva. Ennek három kategóriája az eszközök elhelyezését, rendszerét befolyásolja. A következő kategóriák közül lehet választani: **Construction** (Építés, eszközök a 3D objektumok elkészítéséhez), **Modelling** (Modellezés, eszközök az objektumok szerkesztéséhez), **Assembly** (Összeszerelés, eszközök az objektumok rendezéséhez). A három közti váltást úgy tehetjük meg, hogy kivisszük az egér kurzorát a képernyő jobb oldalára. Egy eszköz kiválasztása után eldobhatod azt, ha szintén kimész a képernyő jobb szélére.

Nézőpont

Ne akarj mindig ugyanabból a nézőpontból dolgozni. Az *Amapi* segítségével folyamatosan mozoghatsz, körbefordulhatsz és változtathatod a nézőpontodat kedved szerint. Éppen ezért, ennek elősegítésére van a programban néhány kényelmes billentyűparancs. Jobb, ha felírod ezeket a kézfejedre:

[Nyilak]	Nézőpont forgatása
[8]	Hátsó nézőpont
[4], [5], [6]	Bal, felső, jobb oldali nézet
[2]	Szemközti nézőpont
[3] [.]	Nagyítás, kicsinyítés
[0]	Minden megjelenítése

Egyéb hasznos billentyűk:

[+] [-]	Összetettség növelése/ csökkentése
[Ctrl]+[Z]	Visszavonás, undo
[Shift] (egy eszközzel használva)	Kurzor legközelebbi csúcsponthoz igazítása
[Space] (egy eszközzel használva)	Mozgások korlátozása egy tengelyre

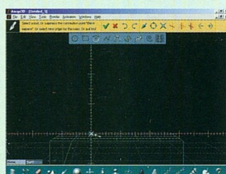
Konstruktív tanácsok

Az alkotás megtanulásához vidd ki a kurzort a képernyő jobb szélére, amíg a **Construction** eszköztár meg nem jelenik – ez könnyen azonosítható a legfelső, **Sphere** (Gömb) eszközről. Erre ráklikkelve megjelenik a többi egyszerű mértani alakzat. A **Cube** (kocka) eszközt kiválasztva az asztalunk közepén azonnal megjelenik egy szabályos tengely. Ezt a tengelyt az *Amapi* azért jeleníti meg, hogy megmutassa, éppen melyik síkon dolgozunk. A zöld és vörös vonalak azt jelentik, hogy éppen az X/Y síkban dolgozunk. A képernyőt a felfelé nyíllal lehet elforgatni, amitől a tengely átvált vörös-kék színre, azaz X/Z síkra kerülünk. Az *Amapi* a képernyő bal felső sarkában ötletekkel szolgál a kiválasztott eszköz használatához.

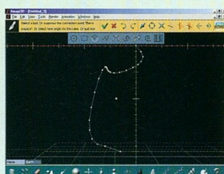
Többet meg fogsz tudni a modellkedésről, mint Claudia Schiffer egész élete alatt.

Kattints valahová. Ezzel megmondhatod az *Amapi*-nak, hogy az aktuális síkban hová szeretnél kockát elhelyezni. Az egér mozgatásával meghatározhatod a méretét. Ez bármilyen alakzat esetében működik, de

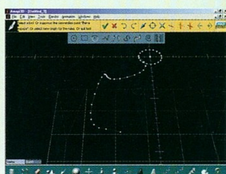
A teáskanna elkészítése



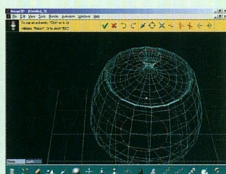
① A [2]-es gombbal válaszd ki a szemközti nézetet, majd a Draw (Rajzolás) eszközt, az X/Y tengelyt, és megjelenik pár segédeszköz. A Polyline (összetett vonal) után kattints a (-6,0,0) pontra, ahol elkezdjük a körvonal megrajzolását. A vonal egy szakaszát egy újabb kattintással fejezd be a (-3,1,0) pozíciónál. Az [Enter]-rel érvényesítsd.



② Most választhatsz másik eszközt, pl. az Interpolated Curve-t (interpolált görbe). Kattints a (-3,3,0), (3,12,0), (1,-1,0), (6,2,0) és (-1,3,0) pontokra. [Enter]-rel érvényesítsd a görbét, majd a [-] gombbal csökkentsd a pontokat 4-re. Érvényesítsd a körvonalat. Szüntesd meg a csatlakozási pontot: klikk [Space].



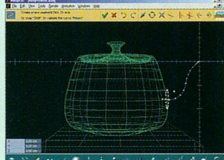
③ Válaszd a Circle (Kör) eszközt és jelöld meg a kör középpontját a (2,0,0) ponton. A felfelé nyíllal forgasd el a képet, amíg a sík át nem vált a vízszintes X/Z síkra (vörös-kék). Adj a körnek 2 cm sugarat, kattints, majd a [+] segítségével növeld a pontok számát 18-ra. Érvényesíts, aztán dobd el a Draw eszközt.



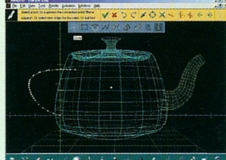
④ Amíg a kör ki van jelölve, válaszd ki az Extrusion (Extrudálás) eszközt, majd klikkelj a körvonalra, hogy kihajthasd. Kattints a két vörös körre, hogy a két nyitott véget befedd. Az eddigi munkád megtekintéséhez válaszd a teljes [0], majd a szemközti [2] nézetet.



⑤ Jöhet a kifolyócső – válaszd megint a Draw eszközt, majd a [Shift] billentyűt lenyomva állítsd a tengelyeket (-1,7.06,11.05) értékre. Válaszd a Circle eszközt, a középpont legyen (0,0,0), a sugár 2 cm, kattintás, majd a pontok növelése 16-ra. Érvényesítés. Válts bal oldali nézetre [4] és válaszd az Interpolated Curve eszközt.



⑥ Kattints a (-1,0,0), (0,1,4), (0,5,2) és (0,2,2) pontokra. Érvényesítés, aztán még egy [Enter], hogy megmaradjanak az alap pontok. Dobd el a Draw eszközt. Válaszd ki a kört, kattints a Sweep-re (Hajlás) és a görbére. Keskenyítsd el a kifolyócsövet, nyomd meg a [-]-t párszor. Dobd el az eszközt anélkül, hogy a végeket befejeznéd.



⑦ Draw, majd a [Shift]-et lenyomva állítsd a tengelyt (-1,4,-11.14) pontra. Az Interpolated Curve után kattints a (0,0,1), (0,3,-5), (0,4,-1) és (0,2,8) pontokra. Érvényesítés, majd újra [Enter] az alapértékek megőrzéséhez, aztán [Space], hogy a csatlakozási pont eltűnjön. Kattints, hogy a tengely a görbe alsó csúcsához igazodjon.



⑧ Válaszd ki a Circle-t, középpont (0,0,0). Válts át hátsó nézetbe [8], állíts be 1 cm-es sugarat, majd növeld a pontok számát 16-ra. Érvényesíts és dobd el a Draw eszközt. Válts bal oldali nézetre, válaszd a Sweep-et és klikkelj a görbére. Finoman keskenyítsd el a [-] segítségével. Lezárás nélkül érvényesítsd.

legtöbbször az ember szeretne ennél precízebb lenni, ilyenkor csak meg kell nyomni a [Tab] billentyűt és máris beírható a méret. Újabb egérgomb megnyomásra vagy az [Enter] leütésére befejezheted a kockát.

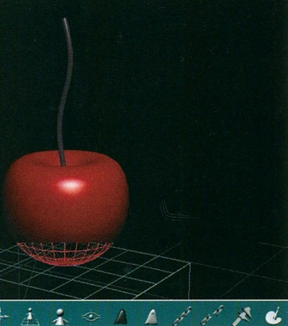
Ha megpróbálsz egy újabb kockát rajzolni, akkor egyből több dologra rájössz, mint amit mi eddig az *Amapi*-ról tanítottunk. Kattints még egyszer a **Cube** eszközre. Most már a tengely középpontjának helyét is meg kell határoznod. Vagy nem? Bárhová klikkelve meglepődve tapasztalhatod, hogy az *Amapi* nem oda teszi az új tengelyt, ahová klikkeltél, de még csak nem is az asztalra, hanem az előző kocka legközelebbi csúcspontjára. Mi a fene történik itt? Az *Amapi* egy modellező program. Azt feltételezi, méghozzá nem is ok nélkül, hogy amikor egy újabb objektumot hozol létre, akkor annak lesz némi köze a már meglévőhöz. Természetesen egy újabb klikkeléssel bárhol elkezdheted a következő kocka létrehozását, de a munka síkját már az előzőleg kiválasztott objektumhoz képest hozod létre. Szokj hozzá.

A modell viselkedése

Ha a 3D-s objektumokon némi modellezést szeretnél véghezvinni, akkor váltsd át az eszköztárat **Modelling**-re (ebben van villám és mágnes). Válaszd ki a **Fillet** (Filé) eszközt. Az *Amapi* a kiválasztott eszközt mindig az aktuálisan kijelölt objektumon használja. Pirossal jelöli az eszköz objektumra gyakorolt hatását. Ebben az állapotban még megállíthatod a művelet végrehajtását, ha eldobod a kiválasztott eszközt (kimész jobbra vagy megnyomod az [Esc] gombot), vagy módosíthatod a hatását a [+] és a [-] gombok segítségével, illetve a [Tab] billentyű megnyomása után beírt értékkel. Ezek a szabályok a legtöbb eszköz esetében érvényesek.

Ha szeretnéd a modellező eszköz teljes hatását látni az objektumon, akkor nyomd meg a bal egérgombot. Ha a műveletet szeretnéd aktualizálni, azaz elfogadni, akkor ezt megteheted az [Enter] megnyomásával. Újabb [Enter] után az *Amapi* megjeleníti a képet. Jé, milyen szép vágott élű kocka lett belőle! Ha szeretnéd a megjelenítést finomítani, akkor a **Render/Render Settings** menüpontnál állítsd át az **Antialiasing** (élsimítás) értékét 3-ra.

Pihenésképpen készíts pár egyszerű mértani testet, alkalmazd rajtuk a különböző modellező eszközöket, amíg elsajátítod az *Amapi* alapjait. Most már felkészültél a legendás teáskanna elkészítésére. PCF



Ha sikerült megalkotnod a teáskannát, akkor ugyanazzal a technikával elkészítheted ezt az édes cseresznyét is.

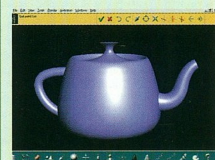
Tippek

Ha olyan szép, egyszínű felületet szeretnél adni a teáskannád fogójának, testének és kiöntőjének, mint mi is, akkor a **Weld** (Hegesztés) eszközzel egyesítsd őket. Az **Assembly** eszköztárból ki kell választani a **Weld** eszközt, utána a kiválasztáshoz egy egyszerű piros dobozt kell rajzolni mindhárom objektum köré a mutatóval, majd érvényesíteni a kiválasztást. Nyomd meg újra az [Enter]-t, így érvényesítheted az egyesítést.

Én vagyok a kis teáskanna

1975-ben, Utah állam egyetemén ez a kis háztartási eszköz volt az első olyan összetett, valós világbeli tárgy, amit 3D-ben számítógép segítségével modelleztek. Az egykor olyan sok problémát okozó összetett felületek ma már nagyon jó példaként szolgálnak a 2D-s körvonalak 3D-s alakzattá alakítására az *Amapi* segítségével.

A teáskanna két különböző kifejtési, extrudálási módszer bemutatására is alkalmas. A kanna testénél rajzoltunk egy kétdimenziós görbe vonalat, amit aztán egy körvonal mentén elforgattunk. A fogót és a kiöntőt viszont pont ellenkező módszerrel hoztuk létre, elkészítettünk egy kétdimenziós görbe útvonalat és e köré rajzoltunk hengert. Érdemes megfigyelni, hogy amikor az egyik rajzeszközről egy másikra váltunk, akkor folytathatjuk a munkánkat ugyanazzal a vonallal, de a csatlakozási pont (pici 'X' jel) megszüntetésével kezdhetünk egy újat is.



Egyszerű, mégis forradalmian új.

Tökéletes festés

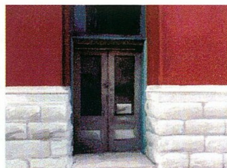
Firkáld csak össze a barátnőd nyári üdvözlőlapjait, aztán majd meglátod, mi lesz. Jobban jársz, ha a festői hajlamodat csak a PC és a *Painter* segítségével éled ki.

• Harmadik rész

Miért ismerik olyan sokan Andy Warhol nevét? Talán azért az elméletéért, miszerint mindenkinek joga van az életében 15 percnyi hírnévre, amit legtöbbünk hajlamos elhinni és várjuk bekövetkeztét. Talán az érdekes *Blood for Dracula* című alkotása miatt. Vagy talán csak azért, mert sikerült meggyőznie a gazdagabb embereket, hogy azok a közönséges háztartási tárgyak, mint pl. egy konzervdoboz, nagyon sok pénzt érnek, amenynyiben rikító tollakkal kiszínezi őket valaki. Micsoda zseni! Bár nekünk jutott volna előbb az eszünkbe...

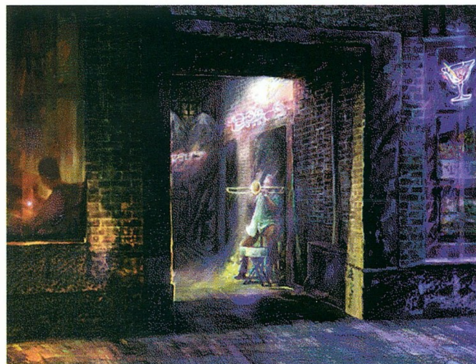
Manapság természetesen az is igaz, hogy bárki képes olyan mesterműveket készíteni, mint egykor Warhol. Ha megvan a *Painter* a gépeden, akkor könnyedén kombinálhatod a fényképeket az olyan hagyományos művészi eszközökkel, mint a festék vagy színes ceruza. Ez alatt nem azt értjük, hogy a híres remekműveket konvertáld fotókká és mentsd el a vinyódon. Háromrészes sorozatunk első fejezetében már megmutattuk, hogyan lehet a fényképekből olyan olajfestményeket létrehozni, amiket egy időben csak Van Gogh tudott. De egy olyan borzasztó, megtévedt korban, ahol művészi alkotásnak számít egy félkész ágy vagy egy hatalmas, ruhacsipeszből és egyéb háztartási kellékekből épített szobor, talán helyénvaló, ha figyelmünket egy még inkább mulandó alkotási forma felé fordítjuk...


Egy polip fényképéből kiindulva te is készíthetsz ilyen festményt, ha elég sok virtuális festéket használsz hozzá.


A *Painter*-ben úgy manipulálhatod a dolgokat, hogy a festmények és a fotók még jobban összekeveredjenek, mint itt is a téglák.

Kiszámíthatatlan vonalak

Arra gondoltunk, hogy fantasztikus eredményeket lehet elérni, ha a *Painter* művészi eszközeit egy fotón alkalmazzuk. A legalsó szinten imitálhatod Warhol híres Marilyn Monroe-s képét, ha a fényképen a színek számát csökkented. Ez a hatás (posterizing = poszterezés) a fényképekből pop-art stílusú festményeket készít, amik


Ezt a *Painter* segítségével készítettük, de ugyanez neked több órádba kerülne. Ha egy kicsit egyszerűbb és gyorsabb munkát szeretnél, jobb, ha valamilyen fényképből indulsz ki.

Nehéz fémek

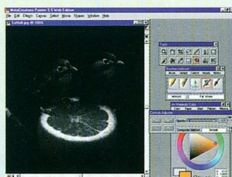
Más grafikai programokban a bonyolultabb hatások, például fémes felületek létrehozása évekig tart. A *Painter*-ben viszont nem. Most megmutatjuk, hogyan lehet szövegre fémes felületet illeszteni, de ugyanez alkalmazható bármelyik rétegen is. Először is nyiss meg egy képet, amit szeretnél felhasználni. Torzítsd el az **Effects** menü **Surface Control/Quick Warp** menüpontjával. Kattints a szöveg eszközre és válassz egy nagy, vastag betűtípust, mint amilyen az Arial Black. Állítsd a szöveg színét szürkére. A **Window** menüből nyisd meg az **Objects** palettát és nyomd meg a **Floater** ikont. Nyomd le a [Shift] gombot és válaszd ki az összes objektumot. Nyomd meg a **Floater** menü **Group** pontját, majd válaszd a **Collapse/Commit All** menüpontot. Most menj vissza az **Effects** menübe és válaszd ki a **Surface Control**-ból az **Apply Surface Texture** menüpontot. Állítsd a **Softness** értékét kb. 5-re és a **Reflection**-t nagyon magasra.



Poszterezzünk!



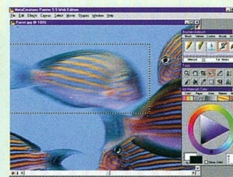
① **Próbáljuk ki a poszterezést ezen a fiatal lányról készült fotón, ami a *PhotoObjects* gyűjteményének egy darabja. Nyisd meg a** Window **(Ablak) menü** Objects **(Objektumok) palettáját, majd kattints a** P. Float **alatti ikonra. A lefelé nyílra kattintva nyisd meg a palettát és kattints a** Posterize **ikonra. Zárd be a palettát és nyomd meg az** Apply **(Alkalmazás) gombot. Most már beállíthatod a színek szintjét. Három szinttel egész jó kis házi gyártású képet készíthetsz.**



② **Igazán különleges hatást lehet elérni egy részben színes, részben fekete-fehér képpel. Ehhez nyiss meg egy képet a merevlemezedről. Kattints a** Select **(Kiválasztás) menüre és az** All **(Mind) pontra. Ezután** Edit **(Szerkesztés),** Copy **(Másolás), majd** Paste **(Beillesztés). Vidd ki az egeret jobb oldalra és válaszd a** Normal**-t. Most van egy pontos másolatod az eredetiről.**



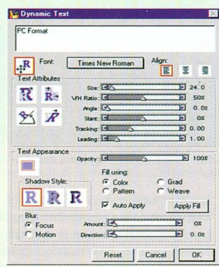
③ **Klikkelj az eszköztáron a** Shape Selection **(Alakválasztás) gombra és tartsd lenyomva az egér gombját, majd válaszd ki a** Floater Adjuster **kéz alakú eszközét. Nyisd meg a** Window **menü** Controls **palettáját és állítsd át a** Composite Method**-ot** Color**-ra. Nyisd meg az** Art Materials **eszköztáron a színek palettáját és állítsd az elsődleges színt fehérre. Válaszd ki a légecsetet az ecsetek közül és a kép azon részeit fesd be, amiket szeretnél fekete-fehérré varázsolni.**

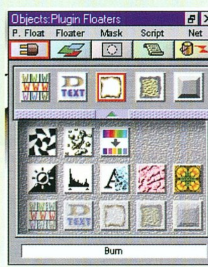


④ **A fényképek esetében szép hatásokat lehet elérni a motion blur (mozgó elmosás) eszközzel. Nyisd meg az eszközök palettát és válaszd a lasszót. Rajzolj körül egy objektumot. Nem kell nagyon pontosan, hiszen a program automatikusan megkeresi az objektum szélét. Ezután válaszd ki az** Effects/Focus/Motion Blur **menüpontot. Három opcióval variálhatod a végeredményt. Egy másik hatás, a** Camera Motion Blur**, egy elmozduló kamera torzítását szimulálja.**

Lebegők? Egy kissé közönségesen hangzik...

Ha túl tudod tenni magad az elnevezésen, akkor a plug-in floaterek (lebegők) tovább bővíthetik a *Painter* egyébként is gazdag eszköztárát. Ezek olyan plug-in funkciók, amiket az idő során adtak hozzá a *Painter*-hez, így egy kicsit nehéz megtalálni őket. A megkeresésükhöz a **Window** menü **Show Objects** pontját kell kiválasztani, majd a bal oldalon a plug-in ikonra kattintani. Nemcsak az öt megjelenőt, hanem az összes plug-int megnézheted, ha a lefelé mutató nyílra kattintasz. Olyan hasznos eszközöket találunk itt, mint például a **Dynamic Text**, amivel nagyon szép szövegeket lehet létrehozni, vagy a **Burn**, ami a tüzet utánozza. Ilyeneket mindenki szeretne.

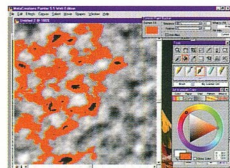




csak három vagy négy színből állnak. A kevesebb jobb, valójában így percek alatt készíthetsz képet a faladra.

Nagyon, nagyon egyszerű, de a keretes írásokat elolvasva láthatod, hogy rengeteg egyéb beállítás létezik, amivel egészen apró változtatásokat hajthatsz végre a képeiden. Szeretnéd, ha az a naplemente világosabb lenne? A *Painter* effektjeivel szó szerint megváltoztathatod egy kép fényviszonyait. Mi lenne, ha egy kis mozgó elhomályosítással azt a sportautót kimozdítanád álló helyzetéből? Az ilyen bonyolult hatások csak egyetlen gombnyomásnyira vannak tőled, ha a *Painter*-t használod.

Azonban, ahogy a többi professzionális program esetében is, az igazán bonyolult hatások létrehozása több időt vesz igénybe, de a végeredmény legtöbbször megéri a fáradságot. Megmutatjuk, hogyan használhatod a különböző eszközöket, textúrákat, klónozott képeket akkor is, ha az eredeti kép csak egy pici része színes. A többi marad fekete-fehér, mint azok a modern hirdetések az újságokban. Kezdj csak el játszadozni a *Painter*-rel és nemsokára eljön a te 15 híres perced is. Igaz, Andy? PCF

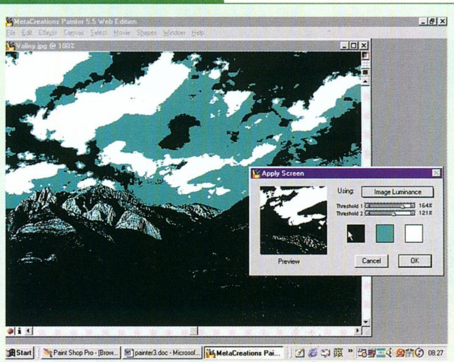


Könnyedén létrehozhatsz fraktál rajzokat. Válaszd a Pattern **(Minta) pontot az** Art Materials **(Művészi eszközök) palettán.**

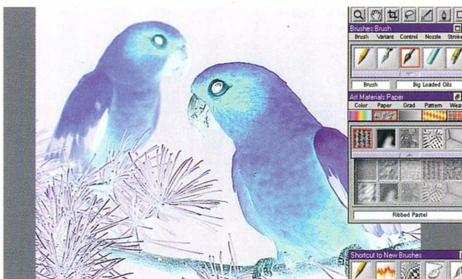
Kellékek

***Painter 5.5* – megtalálható a 12. szám CD mellékletén. Hja, hogy nem vetted meg?**

Szűrés



Egy képre színt és felületi mintát alkalmazhatunk szűrő segítségével is. Ezt egyszerűen megteheted, ha az **Effects** menüben a **Surface Control** menüpont alatt kiválasztod az **Apply Screen** pontot. A megjelenő párbeszédpanelben beállíthatod a szűrőt – három szín keverésével – három opció segítségével. A kép fényessége (image luminance) az eredeti kép fényességén alapul. Az **Original luminance** az eredeti kép fényességére vonatkozik, amennyiben az eredeti képet klónoztad. A **Paper** pedig azt a textúrát használja, amit az **Art Materials** palettán előzőleg kiválasztottál. A színes négyzetekre kattintva megváltoztathatod a színeket is.



Néha a legszebb hatásokat lehet a legegyszerűbben előállítani. Ezek a negatív papagájok a Tonal Control **(Tónus beállítás) menüvel készültek.**



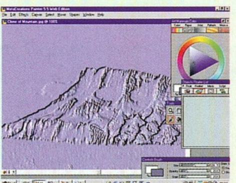
(5) A *Painter* **egyik legügyesebb effektje a 3D világítás létrehozása. Nyiss meg egy képet és válaszd az** Effects **menü** Surface Control **pontját. Ezután** Apply Lighting**. A példánkban mi az alsó menüből a** Three Colors **pontot választottuk. Ezután három pontot kell látnod a képernyőn, amiknek van feje és farka, ezek jelölik az előnézeti ablakban a fényforrások pozícióját. A fejre kattintva megváltoztathatod a színét, a farkát pedig bármilyen pozícióba mozgathatod.**



(6) Ezeket a trükköket bármelyik másik, hasonló képszerkesztő programmal is megcsinálhatod, de egyetlenegy sincs, ami a képeket háromdimenzióssá varázsolná. A *Painter*-**ben papírmintát adhatsz a képhez. Nyiss meg egy képet és kattints az** Effects **menüre. Válaszd az első pontot, majd** Apply Surface Texture **és** OK**. Még a papír puhaságát is állíthatod. Az** Art Materials **palettán megváltoztathatod a papír típusát.**

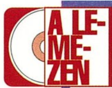


(7) Hogyan lehet egy objektumot víz alattivá varázsolni? Az Effects **menüből válaszd a** Surface Control**, majd az** Image Warp **pontot. A** Linear Warp **működik a legjobban, mivel ez nem túl hangsúlyos az előnézeti ablakban. Ha így tetszik, akkor ellenőrizd az** Art Materials **palettán, hogy a** Crackle **papír legyen kiválasztva. Ezután** Effects**, majd a** Focus **menüből válaszd a** Glass Distortion **pontot. Nézd meg, hogy a** Map **opció** Refraction-**re van-e állítva, aztán** OK.

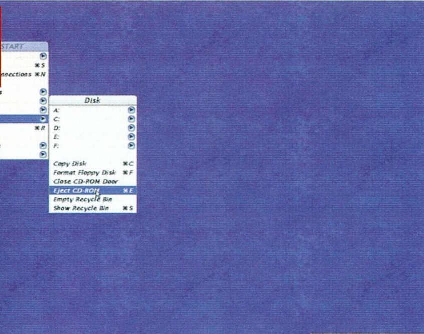


(8) Könnyen lehet felületi mintázatot utánzó kinézetet létrehozni, mint amilyen például egy grafit másolat. Nyiss meg egy képet, majd a File **menüből válaszd a** Clone **parancsot. A feketén kívül válassz ki valamilyen színt és az** Effects **menüből a** Fill**, majd a** Current Color **opciót. Ezután a** Surface Control **részen az** Apply Surface Texture **pontot. Csökkentsd a tükröződést és a csillogást, állítsd be a puhaságot. A megvilágítás irányát is megváltoztathatod.**

Itt az ideje egy új kezdetnek



Hogyan tudnád még inkább kedved szerint átalakítani a Windowst, ha már kicserélted a shellt? Szakértőnk szerint jobb, ha a Start menüt is lecseréled valami jobbra.



A *H2O* az egyik kedvenc *NextSTART* skinünk – amint láthatod, ez egy egyszerű vízi kép, amin pici ikonok úszkálnak.

WINDOWS CIKKEINK RENDSZERES olvasói már mindent tudnak a shellcserékről és valószínűleg már jó párszor megcsinálták. Bár az biztos, hogy a shell lecserélése a legnagyobb változtatás, amit egy számítógépen meg lehet csinálni, de a Start menü felfrissítése sem marad el sokkal tőle.

Mi értelme a dolognak? A Start menüt nem olyan nehéz használni, nem igaz? Azonban hadd emlékeztessünk arra, hogy a mostani munkamódszered nem szükségszerűen a legjobb módja a géped használatának. Ha már használtál valaha másik oprendszert, például Linuxot vagy BeOS-t, akkor tudod, hogy a Windows elég egyedülálló módon alkalmazza a Start menüt. Egy csomó operációs rendszer egy előugró menüt részesít előnyben, amit az asztalon a jobb egérgomb megnyomásával vagy egy bizonyos területre kattintással lehet elérni. Egyébként a Windows Start menüje nem valami szép, igaz?

Osztályozás

Ha egy tízes skálán kellene osztályozni a különböző átalakításokat, akkor a Start menü kicserélése olyan hetes értéket kapna, míg a shell lecserélése tízest. A *NextSTART*-hoz hasonló programok igazi érdeme, hogy nem kell a rendszerfájlokban turkálni – tökéletesen működnek a meglévő Windows alatt. Szóval, ha gyorsan és könnyen szeretnéd átpofozni a géped, akkor a *NextSTART* pont neked való.

Néhány kiváló segédprogram alkalmazásával alternatív Start menüket használhatsz Windows alatt is, anélkül hogy másik operációs rendszerre kellene áttérned. Erről szól mostani írásunk.

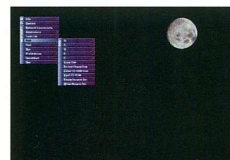
Itt a Start!

Az első, amit megnézünk, az a WinStep Software Technologies (www.winstep.net) *NextSTART* nevű programja. Ez nem csak egy egyszerű Start menü kicserélő szoftver, hiszen képes néhány nagyszerű egyéb trükkre is, hasonlóan a shell kicserélő programokhoz, mindezt anélkül, hogy ki kellene cserélned az egész Windows shellt, megkímélve az ezzel járó fáradságtól. A *NextSTART* feltelepítése után néhány gombnyomással megváltoztathatod az asztalod teljes kinézetét. Támogatja a skineket is, vagyis rengeteg témát használhatsz az asztal átalakításához.

Alapjában véve a *NextSTART* hotspotokkal (érzékeny területekkel) dolgozik. Vagyis az asztal egy bizonyos területét hotspotként definiálod és eldöntheted, hogy mi történjen, amikor ide kattintasz, ezzel megjeleníthetsz menüket vagy elindíthatsz programokat, elég csak a képernyő megfelelő területére kattintanod. A *NextSTART* tartalmaz egy beépített menüszerkesztő funkciót, amivel annyi menüt hozhatsz létre, amennyit csak akarsz, és található benne 80 különböző speciális parancs, amikkel a Windows gyakran használt funkcióit lehet elérni.

A telepítés után a *NextSTART* kiolvassa a Start menü tartalmát és azonnal létrehoz egy alapmenüt, amiben megtalálhatók a Start menü alapján a merevlemezek és alkalmazások. A programon belül ezt nevezik *NextSTART* menünek.

Alapból a *NextSTART* létrehoz egy hotspotot is, ami nagyjából lefedi az asztal teljes területét. Az alap menü előhívható, ha ezen a területen megnyomod a bal oldali egérgombot. Amikor a *NextSTART* létrehozza ezt a hotspotot, akkor igyekszik kikerülni azokat a területeket, amiken parancsikonok találhatók. Természetesen ez nem sikerülhet tökéletesen, ha az ikonok szanaszét vannak az asztalodon, szóval a rendetlenebb felhasználók elindítás előtt csináljanak egy kis rendet.



Éjszakai ég – egyik legpihentetőbb módja a PC használatának, ha nem tudsz aludni.

A NextSTART telepítése

Minden rendben, aggodalomra semmi ok, a mostani CD mellékletünkön megtalálod a *NextSTART 2.21* egy példányát. Ha már van egy régebbi verzió telepítve a gépedre, akkor a 2.21 telepítése előtt azt el kell távolítanod. Ez elég egyszerű folyamat, a végére meg kell jelennie a **Start/Programok** menü alján egy új *NextSTART* ikonnak.

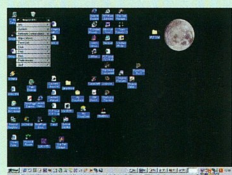
Amikor először elindítod a *NextSTART*-ot, akkor megkérdezi a program, hogy szeretnéd-e a gép minden egyes bekapcsolásakor automatikusan elindítani. Ez később is megváltoztatható az **Options** (Beállítások) menüpont alatt. Végül a képernyő bal felső sarkában megjelenik az alap NextSTART menü.

Ha egyszer már fent van és fut a gépeden, akkor a következő lépésben olyanná formálhatod az asztalod, amilyenné csak szeretnéd. A **Preferences** (Tulajdonságok) menüben eltüntetheted az asztalodon lévő összes ikont (**Hide/Show Desktop**), vagy azt a csúnya szürke tálcát is a képernyő aljáról (**Hide/Show Taskbar**). Végül a **Desktop**-on (Asztal) belül érdemes bejelölni a **Show Tray** (Tálca megjelenítése) opciót, amivel a jobb alsó sarokban lévő rendszer tálcát lehet előcsalogatni. Ezt érdemes megtartani.

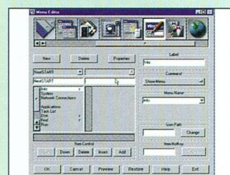
Most már szórakozhatunk egy kicsit a skinekkel. Kattints újra a *NextSTART* menü **Preferences** pontjára és válaszd az **Appearance** (Megjelenés) pontot. Alaphelyzetben 14 különböző skin közül választhatsz. Kedvenceink közé tartoznak

Alternatív Start menüket használhatsz anélkül, hogy másik operációs rendszerre kellene átterned.

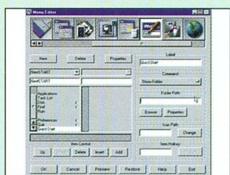
A NextSTART menü beállítása



① **Telepítsd fel a CD mellékletünkről a *NextSTART* programot, és az egész asztalt lefedő hotspotra való kattintással előjön az alap *NextSTART* menü. Ebben minden szükséges dolog megtalálható, kivéve a QuickStart menüt, úgyhogy hozzunk létre egy ilyet.**



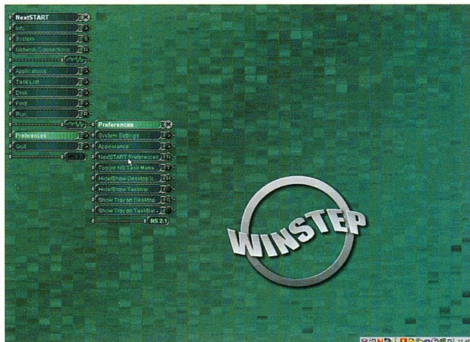
② **A** Preferences **(Tulajdonságok) menüből válaszd a** NextSTART Preferences **pontot. Erre megjelenik egy ablak, tele opciókkal. Itt a** Menu Editor **(Menüszerkesztő) ablakot kell megnyitnod. Ellenőrizd, hogy a *NextSTART* menü legyen kiválasztva.**



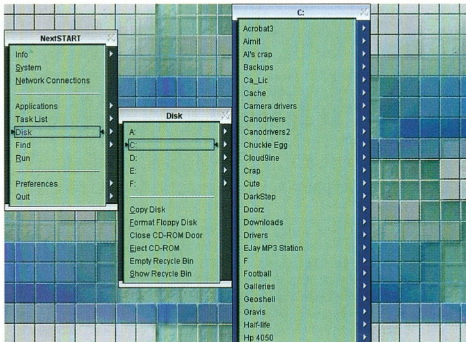
③ **Az** Item Control **(Elemek) alatt nyomd meg az** Add **(Hozzáadás) gombot, majd válaszd a** NewMenu **elemet. A** Label **(Címke) fül alatt írd át a nevét** QuickStart**-ra és a** Command **(Parancs) lenyíló menüből válaszd a** Show Folder **(Mappa megjelenítése) pontot.**



④ **A** Folder Path **(Mappa elérési út) alatt kattints a** Browse **(Böngészés) gombra. A megjelenő ablakban menj el a** C:\Windows\Application Data\Microsoft\Internet Explorer\QuickLaunch **mappáig, majd** OK. **A** Path **mezőben megjelenik az elérési út.**



Ha valami modernebbre vágysz, akkor a *ModusVivendi* skin tetszeni fog. Nem baj, hogy a menüpontok olvashatatlanok, itt most a stílusról van szó.



Olyan szép, mint egy hibernált uborka, az *Afus* skin egy kicsit a fürdőszobánkra emlékeztet. Ez aztán a városi ízlés.

a *H2O*, az *AYU-Slate* és a *ModusVivendi*. Mindegyik skinhez tartozik saját tapéta is, ráadásul mind gyönyörű, úgyhogy nyugodtan szórakozz egy kicsit. Ha még több skint szeretnél, akkor keresd fel a **www.skinz.org** címet és nézd meg a *NextSTART* alatti kínálatot. Amikor legutoljára arra jártunk, 392 különböző skin várt gazdára.

A mai hotspot...

Már említettük, hogy a *NextSTART* lényege a hotspotok használata. De hogyan lehet létrehozni ilyet? Nos, könnyen: elég megnyitni a **HotSpots Definitions** (Hotspot definiálás) menüpontot a *NextSTART* menü **Preferences** pontja alatt, majd az **Add** (Hozzáadás) gombra kattintani és kész is – létrehoztál egy új hotspotot.

Minden egyes hotspothoz tartozik egy szám: az alapé, amihez a *NextSTART* menü is hozzá van rendelve, a 0 (ez fedi le az egész asztalt). Az újonnan létrehozott hotspot az 1-es számot kapja. Annyi hotspotot hozhatsz létre, amennyit csak akarsz, az igazi királyság, hogy elhelyezheted az asztalon vagy akármelyik Windows alkalmazáshoz hozzárendelheted őket.

Így extra menüket is létrehozhatsz a kedvenc programodban. Egyszerűen csak rá kell húzni arra az alkalmazásra a nagyítót, amelyikben szeretnéd használni a hotspotot és máris társítottad a kiválasztottakat. Minden létrehozott hotspot esetében definiálni kell az aktív területet. Ezt megteheted úgy is, hogy beírod képpontokban a vízszintes és függőleges értékeket, vagy úgy is, hogy a **Select Area** (Terület kiválasztása) pontra kattintasz és megrajzolod az alkalmazásban vagy az asztalon a kívánt aktív területet. Az egész tök egyszerű.

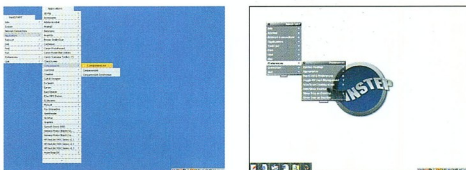
Végül el kell dönteni, hogy mi történjen, ha a hotspotra kattintasz. Nyisd meg a lenyíló menüt a **HotSpot action** felirat alatt és válaszd ki a megjelenő listából, hogy mi legyen kattintás esetén. Mindenféle dolgok közül választhatsz, megnyílhat egy menü vagy mappa, elindulhat egy program, megváltozhat a skin.

Ha végignézed a *NextSTART* tulajdonságait, akkor észreveheted, hogy a *NextSTART* rendszer szinte minden jellemzője megváltoztatható, még a kettős kattintás késleltetési ideje is.

Nos, itt abbahagyjuk a *NextSTART* taglalását. Ne feledd, hogy ez egy shareware program, azaz ha 30 napnál tovább szeretnéd használni, akkor regisztrálnod kell. A regisztrációhoz minden szükséges információt megtalálsz a *NextSTART* **Preferences** ablakában. **PCF**

A jövő hónapban

A következő számban még tovább megyünk az asztal testreszabásával, különös tekintettel a weboldalak és az asztal összekapcsolására.



Mintha a BeOS-t használnád, pedig ez csak a *NextSTART* BeOS-t utánzó skinje.

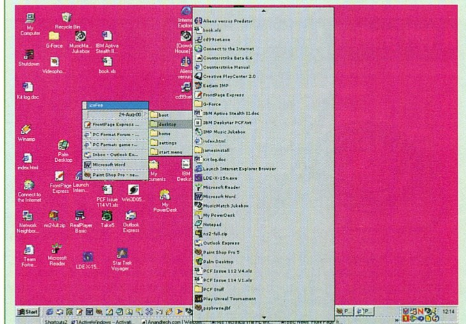
Látod ezeket az átlátszó menüket? Ez a *WindowShade* gyönyörűsége.

Még több Start menü

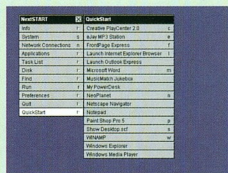
Nem egy hetvenes évekbeli rocklegenda albumának címéről van szó, hanem egy újabb program, amivel kicserélheted az unalmas, szürke menüdet. Az *IceFire* egy másik nagyszerű Start menü kicserélő program, amit érdemes kipróbálni.

A K23 Productions weboldaláról (www.k23.co.uk) letöltheted az *IceFire* programot. Ez egy olyan Start menü és tálca lecserélő program, ami a shellel együttműködve dolgozik (bár azt nem cseréli le). Az *IceFire* megmutatja a gépeden futó összes alkalmazást, megjelölve az éppen aktuálisat. Az *IceFire* menüre kattintva elérheted az asztalt, a merevlemezeket, a Vezérlőpultot és a Start menüt.

Az *IceFire* programot még ma is fejlesztik. Ugyan tökéletesen együttműködik az Explorerrel és az egyéb shellekkel, de a legjobban a *Cloud: 9ine* társaságában érzi magát, ami a K23 Productions saját fejlesztésű shellje. Az *IceFire* nem annyira jó, mint a *NextSTART*, de érdemes kipróbálni, ha az alternatív shellekkel kapcsolatban szeretnél még több tapasztalatra szert tenni és egy megbízható Start menüvel akarsz dolgozni.



Az *IceFire* igazán jól jön, ha már meguntad a szürke Start menüd, viszont semmi kedved a Windows beállításaival szórakozni.



(5) Az OK gombot megnyomva a *NextSTART* menüben megjelenik a QuickStart a Quit (Kilépés) menüpont alatt. Az ezután megjelenő menüben az összes Quick Launch ikon megtalálható, ugyanúgy, mint a tálcán, csak sokkal szebb.



(6) Egy ilyen QuickStart bejegyzés a *NextSTART* menü Quit menüpontja alatt nem sokat ér. Hogy feljebb kerüljön, menj a NextSTART Preferences/Menu Editor menüponthoz és az Item Control területen az Up (Fel) gombra kattintva változtasd meg a helyét.

Hogyan ültesd át régi bakelit lemezeidet MP3-ba

Ne hagyd, hogy öreg bakelit lemezeid a padláson rohadjanak – inkább porold le őket és digitalizáld. Megmutatjuk, hogyan konvertálhatod a fekete nagylemezeket MP3-ba.

Amikor a CD lemezek megjelentek, akkor minden embernek szembe kellett néznie azzal a problémával, hogy vajon a teljes zenei gyűjteményét meg kell vásárolnia az új formátumban? A legtöbben csak az igazi kedvenceiket vették meg – a régi bakeliteket pedig száműzték a padlás mélyére. Most pedig az MP3-nak köszönhetően új életet lehelhetsz ezekbe a lemezekbe, jó minőségű és sokoldalú digitális formában.

A bakelitek MP3-ba konvertálásával kaphatsz némi kárpótlást a régi szalagos egységre vagy lemezjátszóra költött összegből. Ha a zene már MP3 formátumú, akkor meghallgathatod a PC-den egy ingyenes lejátszó (*WinAmp*) segítségével, a *Napster*-en vagy e-mailen keresztül megoszthatod a barátaiddal, vagy felírhatod CD-re is és hallgathatod az autóban.

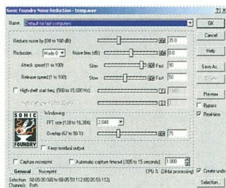
Jó hír, hogy a bakelitek MP3-ba konvertálásához nincs szükség a legmodernebb, csiricsáré gépre. Pentium 90 felett szinte bármelyik gép megteszi, feltéve, hogy elég sok hely van a merevlemezén és van benne egy elfogadható hangkártya. A régi SoundBlaster ugyanolyan jó, mint egy újabb mindentudó MIDI szörnyeteg, a lényeg, hogy legyen rajta line-in, azaz vonali bemenet.

A számítógépre kell valamilyen zeneszerkesztő program is. Ha szerinted egy ilyen program képességei kimerülnek a Windowsban található, szörnyűséges *Sound Recorder*-nél, akkor jobb, ha körülnézel az interneten vagy a CD mellékletünkön található ingyenes programok között.

Az olyan programok, mint a Syntrillium Software *CoolEdit 2000*-je vagy a Sonic Foundry *SoundForge 4.5*-je, képesek egy jó minőségű átjárót képezni a PC-d és a hifid között. Minden feléjük küldött hangot rögzítenek, függetlenül annak forrásától, majd ezerféle lehetőség van a felvett zenék rendbe rakására. Ez valószínűleg érdekelni fogja azokat az amatőr bandákat, akik csak magnóra rögzítették a felvételeiket és most, a 21. századba lépve szeretnék azokat CD-n is hallani.

Jó hír, hogy a bakelitek MP3-ba konvertálásához nincs szükség a legmodernebb, csiricsáré gépre.





Még az öreg bakelit lemeznek is új életet adhatsz a *CoolEdit* vagy a *SoundForge* programok beépített szűrői segítségével.



A *SoundRecorder*-rel szintén digitális formátumba konvertálhatsz bármilyen forrásból származó zenét.

Törvény

Miközben ezerrel konvertálod az összes zenédet bakelitből, azért nem árt figyelembe venni azt, hogy ezeket a muzsikákat a szerzői jogok védik. Igaz, hogy még senkit nem csuktak börtönbe azért, mert kazettára felvette a Top40 slágerlistát, valószínűleg téged sem fognak csak azért, mert a saját CD és bakelit lemezeidet konvertálod, de ne feledd, illegális dolog olyan zenéket másolni, amiknél nem birtokolod az eredetit is. Másrészt, ha egy weboldalt is létrehozol, amire felteszed a törvény által védett zenéket, akkor valamivel nagyobb érdeklődésre számíthatsz. Minimum elszedik az internetelérésed, de a legrosszabb esetben akár le is csukhatnak.

Bármit megtehetsz, de ha az MP3 zenéidet CD-re írod és a kocsiban hallgatod őket ezerrel, akkor igazán meleg helyzetbe kerülhetsz. Úgyhogy ezt ne tedd!



Ha az MP3 zenéket a vinyódon tartod, akkor a hatóságok biztos nem fognak érte cseszteti. Csak ne kezdj bele semmilyen MP3 bizniszbe.

A teli padlás felfedezése



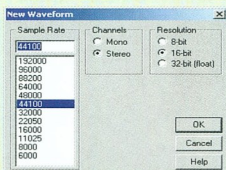
① A zenék digitalizálásához szükséged lesz egy szabványos kábelre. Egyik végén 3,5 mm-es jack csatlakozó, a másik végén pedig két darab, jobb és bal oldali RCA csatlakozó kell. Ilyet bármelyik hifi vagy kiegészítő boltban vásárolhatsz, vagy esetleg kaptál egyet a hangkártyádhoz.



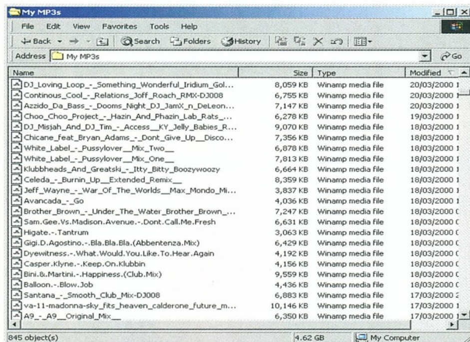
② A jobb és bal oldali csatlakozókat dugd be a hifid üres helyére. Akármelyik szabványos kimenet megteszi, mi azt használtuk, amire Rec-Out felirat volt írva. Ha a hifiden nincs ilyen szabványos kimenet, akkor használhatod az elöl lévő fejhallgató 3,5 mm-es jack kimenetét is erre a célra.



③ A PC hátsó részén keresd meg a hangkártyát – felismerheted a jack aljzatokról és a joystick portról. Itt találod a hangszóró kimenet aljzatát, és mellette két másikat 'mic-in' és 'line-in' felirattal. A line-in, azaz vonali bemenetre lesz szükségünk, ez általában a hangkártya legszélső csatlakozója. Ide dugd be a kábel 3,5 mm-es jack csatlakozóját.



④ Nyomd meg a jobb gombot a tálca kis hangszóró ikonján, válaszd az Open Volume Controls **(Hangerőszabályozók megnyitása) pontot és ellenőrizd, hogy a line-in ki legyen választva. Most indítsd el a *CoolEdit*-et, kattints a** New **(Új) ikonra és hagyd meg a felkínált beállításokat (44,1 kHz, sztereó, 16 bit).**



Kezdd el te is gyűjteni az MP3 zenéket és többé soha nem fogsz rádiót hallgatni.

Persze a dologhoz jó nagy adag megszállottság is kell. A két említett program rengeteg szűrővel és egyéb opcióval rendelkezik, úgyhogy aki nagyon belemerül, az egy nap alatt valószínűleg csak egy számot fog elkészíteni. Mi inkább ennél szigorúbb eljárást javasolnánk. Csak pár szűrőt érdemes belőni és azokat használni – egy kattogás és egy sziszegés szűrő elég is.

Amikor megvan az a .wav fájl, amivel elégedett vagy, akkor valamilyen ingyenes kódoló programmal (például *AudioCatalyst*) MP3-ba alakíthatod azt. Nem érdemes automatikusan a legjobb minőséget választani, nagyon nehezen fogod észrevenni a 128 és a 192 bit közti különbséget.

Végül pedig, élvezd a zenéd. Ott vágyakoztak utánad a padláson – már csak abban bízunk, hogy nem azért tetted fel őket oda, mert csak Bananarama és Wham lemezek voltak köztük.

PCF

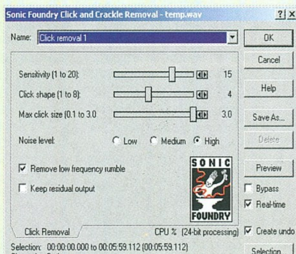
Egy kis takarítás

Az egyik oka annak, hogy mindenki átváltott bakelitről CD-re (azon kívül, hogy a fene sem akarta állandóan a zene közepén megfordítani a lemezt) a bakelit lemezek por- és sérülésérzékenysége volt. Természetesen az ilyen porból és karcolásból adódó hibák most is hallatszanak a lemezeiden, úgyhogy talán érdemes lenne egy kicsit helyretenni őket, mielőtt még MP3-ba konvertálnánk őket.

Már említettük a Syntrillium nagyon jó zenerestauráló programját, a *CoolEdit 2000*-et, ami kiváló választás. Mi azonban újra és újra visszatérünk a Sonic Foundry zajcsökkentő programjához. A zenék helyreállítását és a hangzások megváltoztatását is elvégezhetjük vele.

A Sonic Foundry programja tartalmaz egy bakelitkezelő modult is, ami rengeteg szövevényes eljárással állítja helyre a bakelit lemezeken található zenéinket. Kiszedi a kattogást, csökkenti a zajt és remekül kezeli a pornak köszönhető alacsony frekvenciás dübörgést.

Ha egy régi kazettát vagy szalagot konvertálsz MP3-ba – például ifjúkori zenekarod egy felvételét –, akkor ehhez is hathatós segítséget nyújt. Használhatod a *CoolEdit* beépített dinamikus sávjavító eljárását, ami rendesen helyre teszi beteges felvételeidet. Gyors eredmény eléréséhez pedig próbáld ki a *CoolEdit* Quick Filter funkcióját, amiben a mély és magas hangokat, valamint a hangosságot egyszerűen beállíthatod.



Ezekkel az ügyes helyreállító eszközökkel a teljesen döglött, ósdi felvételekbe is életet lehelhetsz.

Most már MP3. És akkor mi van?

Ha az egész napod a PC előtt ülve töltötted, valószínűleg örömmel tölt el az a tény, hogy rengeteg legális, törvény szerint jogosan birtokolt zene sorakozik MP3 formátumban a merevlemezeden.

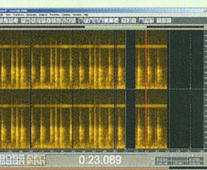
A rengeteg MP3 zenével a gépeden akár saját rádióadót is indíthatnál, de akkor sincs nagy baj, ha nem használod állandóan a géped, hiszen ezer más módon élvezheted a nehezen megszerzett MP3 gyűjteményed gyümölcsét.

A következő nyilvánvaló lépés, hogy audio CD-t készítesz belőlük és az autóban hallgatod őket. Az olyan programok, mint az *Easy CD Creator 4* ezt a folyamatot képesek teljesen fájdalommentesen elvégezni helyetted. Audio CD-k írásával könnyen elkészítheted a legkedvesebb számaid válogatáslemezét. A lehetőségek természetesen végtelenek. Azért ne felejtsük el, hogy az MP3-ak adatfájlok, úgyhogy az audio CD-k írása helyett sokkal többet írhatsz fel adat CD-re.

Sőt, miért nem töltöd át a kedvenc MP3 számaidat a kedvenc MiniDisc lejátszódba? Ugyanezekkel a módszerekkel kb. 14 számot írhatsz fel egyetlen MiniDisc lemezre. Ráadásul, ha Sound-Blaster Live! hangkártyád van és megvan hozzá a *LiveWare 3* segédprogram, akkor még rendszerezi is helyetted a saját MiniDisc kezelő programjában.

Végül pedig, miért nem töltöd le valamelyik MP3 mixelő programot (például *DJ1200* vagy *BPM3*). Te is lehetsz digitális DJ és összemixelheted a saját digitális válogatásodat.

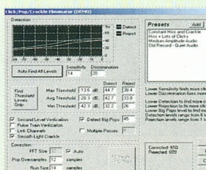
Az *Easy CD Creator 4* programmal rém egyszerűen írhatunk tökéletes audio CD-ket.



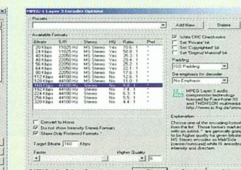
5 **A felvételhez nyomd meg a *CoolEdit* bal alsó sarkában a Record (Felvétel) gombot, majd indítsd el a lemezjátszót. Ha a másik szobában van, akkor se aggódj, a felvett zene elejéről és végéről könnyedén kivághatod a csendes részeket. Érdemes folyamatosan figyelni a felvételre, hátha ugrik a tű vagy valami más történik.**



6 **Ha vége a számnak, nyomd meg a Stop gombot és mentsd el a fájlt valami temp .wav név alatt (50Mb körüli méretre számíthatsz). Valószínűleg üres helyet látsz a felvétel elején és végén. Az eltávolításhoz jelöld ki az egérrel, majd nyomd meg a Delete gombot a billentyűzeten. Ha pontosan szeretnéd csinálni, használhatsz zoomot (nagyítást) is.**



7 **Valószínűleg a felvett zenében lesz néhány kattanás és egyéb zaj. Ennek a problémának a leküzdésére egy helyreállító modult tettek a programba, amivel kiszűrheted a sziszegést, eltüntetheted a kattogást és a zajokat. Ha a felvétel nagyon halk, akkor használhatod a *CoolEdit* beépített erősítő szűrőjét.**



8 **Az *Audio Catalyst*-tal vagy egy hasonló programmal átkonvertálhatod az audio fájlt MP3 formátumúvá. Elegánsabb megoldás viszont a *CoolEdit* beépített kódolóját használni erre is. Jó minőségű, de lassú kódolási eljárást használ, viszont nagyon tiszta hangzású fájlokat hoz létre. Kb. 60K-t megspórolhatsz, ha közepes beállításokat használsz.**

Kipipálva

Kollégánk ismét remekelt. Segítségével feldobhatod az oldalaidat némi mozgással.

EBBEN A HÓNAPBAN MEGNÉZZÜK, hogyan kell scrollozódó szöveges csíkot létrehozni JavaScript segítségével. Ezzel érdekesebbé teheted az oldalad és egy kicsit mozgalmasabb is lesz, anélkül hogy a letöltést úgy lassítanád, mint az animált GIF-nél vagy Java programnál.

Esetünkben probléma természetesen a statikus HTML-lel lesz, abból is elsősorban a statikussággal. Sajnos az egyszer lekért oldal tartalma már nem változtatható meg, csak akkor, ha újra lekéri a böngésző az egész oldalt, ami nem lenne túl praktikus. A dilemma megoldására egy szövegmezőt kell használnunk. Ebben a mezőben a JavaScript könnyedén meg tudja változtatni a szövegünket.

Kezdjük a mezőt létrehozó HTML kóddal. Hogy egy kicsit érdekesebbé tegyük a dolgokat, hozzunk létre egyből két szövegmezőt. Ezeket általában az oldal tetejére és az oldal aljára szokták elhelyezni:

```
<BODY onLoad="myTicker()">
<FORM NAME="myform">
<INPUT TYPE="text"
NAME="toptext" SIZE="40"
VALUE="">
<BR>
<INPUT TYPE="text"
NAME="bottomtext"
SIZE="40" VALUE="">
</FORM>
```

A két mező másképp viselkedik, de ezt a későbbiekben még látni fogjuk. Most foglalkozzunk a <BODY> jelzőnél lévő onLoad eseménnyel egy kicsit. Ez azt jelenti, hogy amikor az oldal letöltődése befejeződik, induljon el az idézőjelek közti JavaScript. Esetünkben ezzel meghívjuk a myTicker nevű scriptet, amivel később találkozhatsz ezen az oldalon.

Mielőtt elkezdenénk a függvényt, deklarálnunk kell néhány JavaScript változót, amit a sáv mozgatásához fogunk majd használni:

```
var message = "Read Net
magazine every issue";
message = "      " +
message;
var mesglength =
message.length;
message = message +
message;
var position = 0;
```

A message (az üzenet) lesz az a szöveg, amit meg akarunk jeleníteni.

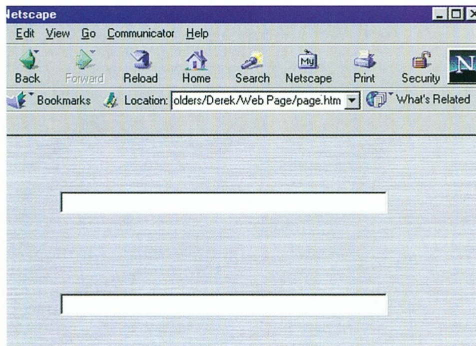
Ezután némi üres helyet hagyunk az üzenet előtt, hogy egy kicsit pofásabb legyen a dolog. A következő sorban megtudjuk az üzenet hosszát, beleértve a szóközöket is, amit eltárolunk egy másik változóban. Ezután az egész üzenetet megduplázzuk, szintén esztétikai okokból. Végül beállítunk egy számlálót nullára, ezzel fogjuk a szöveg scrollozását szabályozni. Jöjjön a függvény:

```
function myTicker() {

document.myform.toptext.va
lue = message.substring
(position,
message.length);

document.myform.bottomtext
.value = message.substring
(mesglength - position,
message.length);
  position = position + 1;
  if (position ==
mesglength) {position =
0;}

setTimeout("myTicker()",
100); }
```



Először készítsünk HTML-ben két egyszerű üres szövegmezőt...



Ha ilyen mozgó szöveget szeretnél látni, nézd meg a www.pcformat.co.uk **címen.**

A függvény első sora a felső sávba beteszi az üzenet egy részét. Ezt a substring parancs oldja meg, mégpedig a zárójelben lévő két szám (numerikus érték) alapján. Az első szám mondja meg, hogy honnan kezdődjön az üzenet részének kiemelése, ami a mi esetünkben állandóan növekszik eggyel. A következő szám az üzenetrész végét jelzi, ami nálunk az egész üzenet hossza.

A következő sor hasonló ehhez, de az első értéket visszájára fordítja. Ezzel azt fogjuk elérni, hogy a felső mezőben lévő szöveg jobbról balra mozogjon, az alsó sorban lévő pedig ellenkezőleg, balról jobbra.

A következő két sorban az üzenet kezdőpozícióját megnöveljük eggyel, illetve leellenőrizzük, hogy a változó értéke elérte-e az üzenet hosszát. Ha elérte, akkor a változó értéke nulla lesz és a szöveg megjelenítése kezdődik szépen elölről.

Az utolsó sorban a setTimeout parancs segítségével megadjuk, hogy az egész scriptünk mennyi idő után induljon újra. A vessző utáni érték a várakozási idő századmásodpercben. Esetünkben a függvény egy tizedmásodpercet vár.

Nos, ennyi az egész. Nagyon egyszerűen beleilleszthető bármilyen weboldalba. Aki működő példát szeretne látni, nézze meg a CD mellékletünket. *PCF*

...ezután JavaScript segítségével benépesítjük a szövegmezőnket és elmozdítjuk a szöveget. Hurrá!

A jövő hónapban

Legközelebb a böngésző állapotjelző sávján próbálunk mozgó szöveget megjeleníteni. Vajon sikerülni fog?

A teljes script

```
<BODY
onLoad="myTicker()">

<CENTER>
<FORM NAME="myform">
<INPUT TYPE="text"
NAME="toptext" SIZE="40"
VALUE="">
<BR>
<INPUT TYPE="text"
NAME="bottomtext"
SIZE="40" VALUE="">
</FORM>
</CENTER>

<SCRIPT>
var message = "Read Net
magazine every issue";
message = "      " +
message;
var mesglength =
message.length;
message = message +
message;
var position = 0;

function myTicker() {

document.myform.toptext.
value =
message.substring
(position,
message.length);

document.myform.bottomte
xt.value =
message.substring
(mesglength - position,
message.length);
  position = position +
1;
  if (position ==
mesglength) {position =
0;}

setTimeout("myTicker()",
100); }
</SCRIPT>

</BODY>
```

A legjobb segédprogram

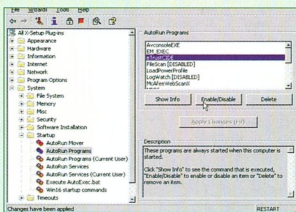
Dobd el jó messzire a segédprogramjaidat – az *X-Setup* az, ami neked kell.

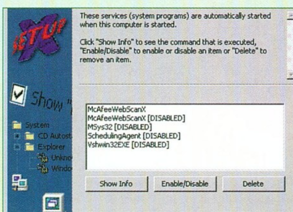
Régebben egyedül csak a Microsoft saját, *TweakUI* programjával lehetett a rejtett beállításokat megváltoztatni. Aztán jött a *TweakALL* és egy csomó hozzá hasonló segédprogram, egy-két újabb opció itt, egy-két kimaradt opció ott. Ha azonban komolyan szeretnéd tuningolni egy kicsit a rendszered, akkor az *X-Setup*-ot látva nem lesz másra szükséged. Sokkal mélyebbre áshatsz a segítségével, mint az eddigi programokkal, sőt még az *Office*, az *Internet Explorer* és más alkalmazások beállításait is megváltoztathatod.

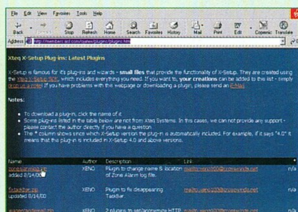
Az *X-Setup* egyik jó tulajdonsága, hogy moduláris. Vagyis letölthetsz hozzá különböző modulokat (plug-ineket) az internetről, vagy ha olyan jó programozó vagy, akkor írhatsz te magad is, így aztán teljesen a saját képedre formálhatod azt. Több mint 500 beállítás létezik, és az *X-Setup*-ot elnézve a csillagos ég a határ.

Itt az ideje, hogy kidobd az eddigi segédprogramjaidat és rátedd a kezed az *X-Setup*-ra.

Kezdetnek látogass el az *X-Setup* weboldalára a **www.xteq.com** címen. A **Products** (Termékek) link alatt megtalálod az *X-Setup*-ot is, innen letöltheted. Amint letöltődött, két kattintás és már indul a telepítő.







① Miután feltelepítetted, indítsd el az *X-Setup* programot. Minden egy Intézőhöz hasonló felületen keresztül irányítható – nyisd csak meg a mappákat, almappákat és máris megtalálhatod az érdekes beállításokat. Néhány bonyolultabb opció beépített figyelmeztetést is tartalmaz – a No-ra kattintva megvédheted magad a hibáktól, ha nem tudod, mit csinálsz.

② A Wizards **(Varázslók) gombra kattintva lépésről lépésre végezheted el a beállításokat. Például a Behind Your Back (A hátad mögött) varázsló segítségével megváltoztathatod a PC elindulására vonatkozó beállításokat. A** Tools **(Eszközök) menü segítségével gyorsan elérheted a Windows saját rendszerbeállító segédprogramjait, mint amilyen a Regedit vagy a Vezérlőpult.**

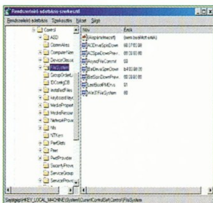
③ Egy új modul telepítése az *X-Setup* alá rém egyszerű. A http://members.aol.com/ojatex/plugins/plugins.htm **címen megtalálhatod a szükségeset, kattints rá kétszer. Töltsd le a Zip fájlt, csomagold ki és kattints kétszer az** .xpl **fájlra, ezzel automatikusan telepíted a plug-int. Ha az *X-Setup* fut, akkor az [F5] megnyomásával elindíthatod az új modult.**

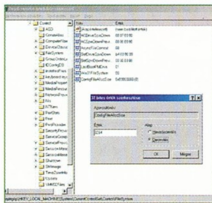
Ezt törd szét!

A lemezek töredezettségének megelőzése.

Mindannyian tudjuk, hogy a merevlemezen az adatok használat közben széttöredeznek. Amikor a kisebb fájlokat letörlöd, kis lyukak jelennek meg a lemezen. A probléma az, hogy a Windows ezeket a lyukakat is olyan helynek tartja, ahová bemásolhatja az új adatokat. Sőt, az sem számít, hogy a lyuk kisebb, mint a fájl, amit a Windows oda akar másolni – boldogan beteszi a fájl akkora részét, amekkorát be tud, majd a fájl fennmaradó részét a vincseszter másik részére írja. Eredmény? Sok idő, lassú merevlemez, ideges felhasználó.

Ebben a folyamatban a Windows egyetlen szabályt követ – a helynek 512K-nál nagyobbnak kell lennie. Csakhogy egy kis turkálással ezt a határt feljebb állíthatjuk, így amikor a Windows nagyobb fájlokat szeretne a lemezre írni, keres nekik megfelelő helyet.





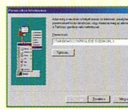
① A határt 2Mb-ra fogjuk most felemelni, de ha nagyon nagy merevlemezed van, akkor ezt állíthatod még magasabbra (ne feledd, ezzel gyorsabban elfogy a szabad helyed). Start/Futtatás. **Írd be, hogy** Regedit, **majd** OK. **Ezután menj a következő mappákon keresztül úgy, hogy a kis plusz jelre kattintasz a nevük előtt:** HKEY_LOCAL_MACHINE/System/CurrentControlSet/Control/File System.

② A jobb oldali ablak egy szabad területén nyomd meg a jobb oldali egérgombot. Válaszd az Új/32 bites érték **pontot. Írd be a** ConfigFileAllocSize **nevet. Ezután dupla katt az értéken, válts át** Decimális-**ra és írj be** 2048-**at. Nyomd meg az** OK-**t, lépj ki a** Regedit-**ből. Indítsd újra a gépet, hogy a változtatás érvénybe lépjen. Most már nem kell hetente töredezettség-mentesítened a vinyód.**

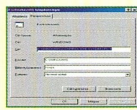
Eszközkezelő közvetlen elérése

Egy parancsikon, melynek használatával értékes perceket spórolhatsz meg magadnak, ha az Eszközkezelőt keresed.

Az Eszközkezelő a **Rendszer** tulajdonságok vezérlőpultjának része. Ezt az ablakot két egyszerű parancsikonnal is elérheted, anélkül hogy meg kellene nyitnod a **Vezérlőpultot**. Az első, hogy a **Sajátgép** ikonon megnyomod a jobb egérgombot és a megjelenő menüből kiválasztod a **Tulajdonságok** menüpontot. Egy másik megoldás, hogy lenyomod a [Windows] és a [Pause/Break] billentyűket. Ez mind szép és jó, de a legtöbben nagyon lusták vagyunk, és a megjelenő ablakban még rá kell kattintanunk az **Eszközkezelő** fülre. Nos, fejtsd el. Megmutatjuk, hogyan kell olyan parancsikont készíteni, ami közvetlenül az **Eszközkezelő** ablakot nyitja meg.



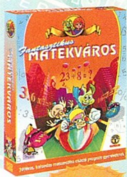




① Először is nyomd meg az asztal szabad területén a jobb gombot, majd válaszd ki az Új/Parancsikon **menüpontot. A megjelenő dobozba írd be a következőt:** `C:\WINDOWS\CONTROL.EXE SYSDM.CPL,,1`. **A következő ablakban adj valami könnyen felismerhető nevet a parancsikonnak, például Eszközkezelő. Nyomd meg a** Befejezés **gombot.**

② Ha gyorsan szeretnéd megnyitni az Eszközkezelőt, **akkor elég csak kétszer rákattintanod erre a parancsikonra. Tarthatod az asztalodon is, de bárhová áthelyezheted – például a Start menübe vagy a Tálcára. Ez így viszont nagyon buta és unalmas, úgyhogy tuningoljuk még egy kicsit. Jobb gomb az ikonon és válaszd a** Tulajdonságok **pontot.**

③ Ikoncsere, **majd hagyd figyelmen kívül a figyelmeztetést és válassz egyet az ikonok közül. De miért ne rendeljünk az ikonhoz egy billentyűparancsot is? A** Billentyűparancs **sornál nyomd meg azt a gombot, amivel szeretnéd elindítani a parancsikont (a Windows automatikusan hozzáadja ehhez a [Ctrl] és az [Alt] gombokat).** OK.



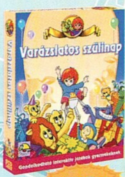
Fantasztikus Matekváros

Segítsen gyermekének felfedezni a matematika örömeit!
Mi történik, ha a matematikát ötvözzük a mókával? Ezt a kiadványt úgy hoztuk létre, hogy a matematika-oktatás legújabb módszereit ötvöztük a számítógépes játékok varázsával. A matematikai kalandok színes kavalkádja – az iskolai követelményrendszert figyelembe véve – tanítja meg gyermekének a matematikai gondolkodást.



Fantasztikus Matekváros 2.

A „Fantasztikus matekváros 2"-t azzal a céllal terveztük, hogy egyszerűbbé tegye a matematika tanulást a kicsik számára, s fokozza a tanulás közbeni élményt. Ezt a magas színvonalú, találékony és újszerű oktató programot azzal a szándékkal adjuk a gyerekek kezébe, hogy fejlesszük tanulási és gondolkodási képességeiket.
A barátságos és szórakoztató szoftver a tanulás folyamatát mókás játékká teszi mind csoportos, mind egyéni használat esetén.



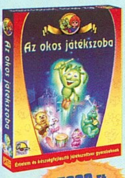
Varázslatos Szülinap

A gyermekek számára végtelen leh
tőségek nyílnak meg, amint részt ves
nek Tomi szülinapján és önfeledte
játszanak a különféle interaktív szü
napi játékokkal. Gyorsan kell gondo
kodniuk és cselekedniük a kirakós,
betű- és számpárosító, valamint
kombinációs készséget fejlesztő ját
kok során. Az újszerű, barátságos é
szórakoztató elemek a tanulást mók
tevékenységgé alakítják, mind egyén
mind csoportos tanulás esetén.



Szabadítsd ki a kisoroszlánt!

A számítógépes mesekönyv segítségével gyermekeik egyfajta „interaktív olvasási órán" vehetnek részt. Tomival közösen kell visszajuttatniuk az oroszlánkölyköt szüleihez. Az izgalmas kaland élménye nagyban hozzájárul a gyermekek képzelőerejének, kreativitásának és gondolkodási képességeinek fejlődéséhez, miközben képzeletük szabadon szárnyalhat a mese varázslatos világában.



Az okos játékszoba

Ez az oktató és játékszoftver újszerű, magas színvonalú módon tanítja a kicsinyeket, amelyek fejlesztik a gyermekek gondolkodási és tanulási képességeit. A könnyen kezelhető, barátságos és szórakoztató kiadvány élménnyé teszi a tanulást akár egyénileg, akár csoportosan végzik azt. Aranyéremmel díjazott gyermekoktató szoftver, melyet már óvodás kortól ajánlunk.



Szuperagy

A kiadvány határozott célja, hogy fe
lessze a gyermekek tanulási és go
dolkodási képességeit. Az okta
játékok, feladatok és tesztek segíts
gével fejlődnek a gyermek tanulás
pszichoanalitikus, gondolkodási é
pszichometrikus készségei. A felada
tokat és teszteket egy bizonyos idő
határon belül kell elvégezni; a tanul
pedig progresszív.
Az intuitív és barátságos programok
tanulást szórakoztatóvá teszik min
egyéni, mind csoportos haszná
esetén.



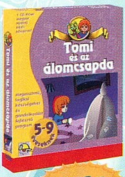
Az elveszett szavak nyomában

Ez a kiadvány nemzetközileg elismert oktatási szakértők bevonásával készült és célja, hogy a gyermekek angol nyelvű olvasási és szövegértési készségeit játékos módon fejlessze. A gyermekek előtt álló 16 különböző feladat komoly kihívást jelent, mivel a gyakorlatok során több száz szóval találkoznak. Ha egy-egy szót nem ismernek fel, használhatják a beépített angol-magyar szótárat.



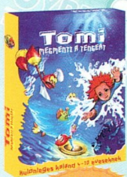
A kis mozigépész

E vidám multimédiás 3D kalandjáték helyszíne egy filmstúdió. A különféle vidám fejtörők, kirakók és ügyességi játékok többórányi szórakozást kínálnak, a logikai feladatok rávezetik a gyermekeket a logikus, ok-okozati összefüggéseket feltáró gondolkodásra.
A 3D játékos kaland fejleszti a kis felhasználók kreativitását, tervező és problémamegoldó képességeit, valamint széles választék alapján állíthatják be a nekik tetsző hátteret, zenét, hanghatásokat és narrációt.



Tomi és az álomcsapda

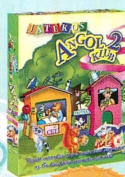
A gyermekek különböző funkcioná
és kreatív gondolkodtató játékokba
vehetnek részt, miközben izgalma
feladatokat oldhatnak meg. Számo
humoros animáció, zene és hange
fektus teszi színessé az interaktív köny
használata során a Tomival va
megismerkedés izgalmas és élvezete
kalandjait. A gyerekek az interakt
felületeken különböző tárgyakra ka
tinthatnak és játék közben képzelőere
jüket és gondolkodó képességük
fejleszthetik.



Tomi megmenti a tengert

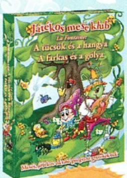
A magas színvonalú, újszerű multimédiás oktató program játékos tengeri kaland során fejleszti a gyerekek gondolkodási és nyelvi képességeit. A káprázatos grafika és animációk, a zenei betétek és hanghatások az izgalmas játékokkal, feladatokkal párosítva a stratégiai gondolkodás és logika fejlesztésére készültek.
A különféle játékok sok órányi szórakozást kínálnak, melyek során a gyermekek megismerkednek a legkülönfélébb tengeri állatokkal. A programot már 4 éves kortól ajánljuk.





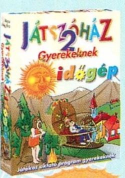
Játékos Angol Klub 1-2

A **Játékos Angol Klub 1.** tananyagát képzett pedagógusok állított
össze nemzetközileg elismert oktatási alapelvek alkalmazásával. 55 le
kén keresztül játékok, mesék, versek, dalok széles választéka segít a
angol ábécé elsajátításában, a betűk felismerésében és megalkotásába
valamint az egy-szerű szövegek megértésében. Az első rész folytatásaké
megjelenő **Játékos Angol Klub 2.**, logikus rendszerben tanítja
gyerekeket olvasni, bővíti szókincsüket és fejleszti kommunikáció
készségüket, miközben különböző mondatszerkezeteket ismertet me
velük. Képessé teszi őket arra, hogy elolvassanak rövid ango
történeteket, összeállítsanak egyszerű mondatokat, javítja kiejtésüket é
fejleszti beszédkészségüket.



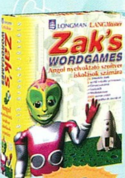
La Fontaine: Játékos meseklub

Ez a CD-ROM kiadvány kicsiknek, óvodásoknak, kisiskolásoknak egyaránt izgalmas és játékos időtöltést biztosít. Két tanmese és több mint száz játékos feladat segítségével a gyerekek játékosan, könnyedén fejleszthetik ügyességüket, logikájukat, memóriájukat és nem utolsó sorban a magyaron kívül 4 különböző nyelven nyelvtudásukat. A kiadványt 3-10 éves korosztály számára ajánljuk.



Játszóház 2.

Az „Időgép", megőrizve az előző rész vidám, játékos hangulatát, közel kétszáz feladat és játék, valamint egy képes, hangos közel kétszáz címszavas gyereklexikon segít a gyermekeknek megismertetni velük a bennünket körülvevő világot, melyben az időgép lesz a segítségükre. 9 „idő"-korban, az egyes korokon belül 12-12 féle különböző, probléma megoldási készséget fejlesztő, figyelemfelkeltő és kreativitásra ösztönző gyakorlatokat, önálló tanulásra sarkalló feladatokat tartalmaz a kiadvány, amit 4-12 éves gyermekek számára ajánljuk.



Zak's Wordgames - angol nyel-voktató szoftver iskolások számár

Ebben a játékos angol nyelvokta
programban a gyerekek Zak-kel, a
űrlénnyel együtt tanulhatnak, meglát
gatva a Dinoszauruszok, a Varázsl
és az Űrlények világát.
A 3 időzónában számos feladatot ke
megoldaniuk, és mindenütt 8 újab
játék várja őket. A játékos tanulást eg
2000 szavas beépített hangosszót
segíti. A feladatok angol magyarázat
tal, és magyar fordítással is meghal
gathatók, és segítségként képekke
példákkal illusztrálják a szavak hasz
nálatát. A programot a 8-12 éve
gyerekek számára ajánljuk.

Az árak az ÁFA-t tartalmazzák.

LANGMaster Nyelvész Sorozat

KURZUS CSOMAG PAKK

8990 Ft/db

4990 Ft/db 15990 Ft/db 8990 Ft/db

Szintenként három féle verzió létezik:

Kurzus = 1 CD · Pakk = 4 CD · Csomag 4 CD + Szótár

A **LANGMaster** Interaktív Angol Nyelvész sorozatot a nemzetközi szakmában elismert angol **Heinemann ELT Könyvkiadó Heinemann Guided Readers** kiadványaiból adaptáltuk CD-ROM-ra, melyet korra és tudásszintre való tekintet nélkül mindenkinek ajánlunk. A kezdő, középhaladó, és haladó szint mellett, kiegészítőként a **LANGMaster Collins Cobuild Student's Dictionary** angol értelmező hangos szótár is megvásárolható, melynek anyaga tökéletesen kompatibilis a **LANGMaster** sorozat többi tagjával.

A tanulást több száz színes illusztráció, többórányi eredeti angol nyelvű hangfelvétel, és a moziszerű előadásmód segíti. Szókincsünket képes-hangos szótárral, és a világszerte elterjedt, igen hatékony RE-WISE módszerrel gyarapíthatjuk. A sok különböző tanulási tevékenység lehetőséget nyújt a teljes körű nyelvtani gyakorlásra.

A **LANGMaster Collins Cobuild Student's Dictionary** az angol nyelv szókincsének mintegy 250 millió szaván alapul. A szövegek anyanyelvi angolok tolmácsolásában hallhatók, miközben mindezek a képernyőn is olvashatók. Lehetőség nyílik saját hangfelvétel készítésére és annak lejátszására is. A szótár tartalma több mint 40.000 szócikk, és 30.000-nél is több példa. A sorozatban felhasznált tananyag a kiváló multimédiás lehetőségekkel együtt tette a **LANGMaster** szoftvereket világszerte ismertté.

ÚJDONSÁG: Kurzus és Szótár együtt!

4990 Ft/db 4990 Ft/db 4990 Ft/db

Heinemann TOEFL nyelvvizsgára felkészítő

8990 Ft/db 8990 Ft/db 15990 Ft/db

Ezek a kiadványok olyan szintre emelik az angol nyelvtudását, melyet felvételi követelményként állítanak az egyetemeken és főiskolákon Amerikában és a világ más tájain is. A tananyag teljes nyelvtani áttekintést nyújt, melynek gyakorlatai a hallás utáni szövegértésre, a szókincs és a nyelvtani ismeretek gyarapítására összpontosulnak.

A TOEFL Előkészítő Kurzus segít az angol nyelvű szöveghallgatásban, szövegírásban, szókincsbővítésben és nyelvtani feladatok gyakorlásában, tehát egyben felkészít a **TOEFL** nyelvvizsga sikeres letételére. A **TOEFL Gyakorló Tesztek** öt teljes, válasszal és tesztértékeléssel ellátott gyakorló **TOEFL** tesztet tartalmaz.

A tesztek három részből állnak:

Szövegértés hallás után, szövegszerkezeti és írásbeli kifejezokészség, valamint olvasott szöveg értése.

A **TOEFL Pakk** együtt tartalmazza az **Előkészítő Kurzust** és a **Gyakorló Teszteket.** A szoftverek sajátosságai: Tökéletes megoldást nyújtanak a diákok **TOEFL** nyelvvizsgára való felkészüléséhez. • A tesztek megoldása során ugyanolyan körülmények között dolgozhatunk, mint az igazi vizsgán, beleértve az időmérést is. • Rögtön a teszt kitöltése után láthatjuk eredményeinket, tanulmányozhatjuk hibáinkat és a helyes válaszokat. • Az elvégzett tesztek alapján, az Intelligens Egyéni Tanulási Segítővel, elkészíthetjük a fejlődésünkhöz szükséges Egyéni Tanulási Tervet. • A Jegyzetfüzet, mely naptárt is tartalmaz, lehetővé teszi saját jegyzetek készítését. A CD-ken található oktató anyag elfogadott a világ jelentősebb országaiban: Németország, Olaszország, Franciaország, Spanyolország, Kína, Törökország, stb. Ennek megfelelően a szoftverek többnyelvűek.

English In Action – Tanuljunk angolul Világsztárokkal

5990 Ft/db 14990 Ft/db

A **LANGMaster** sorozat legújabb tagja a négy CD-ROM-ból álló **English In Action** sorozat.Ezen nyelvi anyag ideális felkészülést nyújt a rádió és TV adók, továbbá az Internet által szolgáltatott angol nyelvű programok megértéséhez és magabiztosságot nyújt használójának abban, hogy ezt a tudást kamatoztathassa bármilyen angol szöveg hallatán, vagy bármely anyanyelvi beszélővel való beszélgetés alkalmával.

A szoftverek sajátosságai: Hiteles videofelvételeken és élő beszédeken alapuló tananyag • Világhírű személyiségek beszélnek érdekes témákról · Brit és amerikai, valamint nem anyanyelviek által beszélt angol nyelv · Nehézségi szintenként osztályozott oktatási anyag • Szöveghallgatási, szövegírási, szókészletbővítési, nyelvtan- és kiejtési gyakorlatok • Szavak, kifejezések, mondatok fordítása magyarra • Részletes angol-magyar szótár a CD-n használt nyelvi anyagról •Tanári segédlet • Az elhangzó anyag teljes szövegkönyve, és annak fordítása. Az alapvetô tanulási módszer az önálló, világhírű személyiségekkel készült interjúkat tartalmazó videó felvételek megtekintésén alapuló munka, mely az élő beszélt nyelv jobb megismerését tűzte ki célul, a középhaladó, és haladó szinten angolul tanulók számára.

Kapható:

Filmcsillagok · Üzletemberek és politikusok · Világhírű írók · Popsztárok

A négy szoftver **Tanuljunk angolul világsztárokkal** néven, együtt is megvásárolható.

Hangosszótár sorozat

Magyar - Angol
Angol - Magyar
Magyar - Német
Német - Magyar

1990 Ft/db

többi évek számítástechnikája naponta bűvöli el a világot újabb és újabb trükkjeivel. Míg nem is olyan régen fáradságos munkával lehetett kiszótárazni egy-egy szövegrészt, egy ideje az elektronikus szótárak segítvel egy szó vagy egy kifejezés megkeresése csak egy pillanat műve. A számítógépes szótárak fejlődése során jelentek a beszélő, ún. "hangos szótárak", amelyek tovább könnyítették a felhasználó munkáját. Ennek a pronak a segítségével könnyedén megtudhatja a szavak jelentését és meghallgathatja kiejtésüket. Angol illetve et hangos szótárainkat azoknak a felhasználóknak ajánljuk, akik valamilyen szinten már ismerik az angol, német nyelvet vagy valamilyen oktatási forma keretében éppen most ismerkednek vele. Nekik a szótanulás ett további segítséget nyújt a szavak helyes kiejtése is.

nként a szótárak szókincse kb. 70.000 szó, amely a közepes méretű szótárak szókincsének felel meg, ezért n állíthatjuk, hogy a számtalan kifejezés mellett a hétköznapi életben használt szavak legtöbbjét tartalmaz- A szoftverek különböző mélységű keresési rendszerekkel is rendelkeznek.

NYELVÉSZ Sorozat

1990 Ft/db

1990 Ft/db

A **Nyelvész** család **kezdő, középhaladó** és **haladó** szintű programjaival könnyedén elsajátíthatók az idegen nyelvek különböző szintjei. Nyelvoktató sorozatunkat könnyű, és egyszerű kezelhetősége miatt mindenkinek ajánljuk, beleértve azokat is, akik már rendelkeznek egy adott tudásszinttel és azt gyakorolni, illetve fejleszteni kívánják.

EuroTalk*interactive*

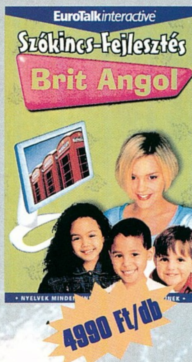
www.automex.hu

NYELVOKTATÓ **PROGRAMOK**

Szókincs-Fejlesztés gyerekeknek

Az új szavak tanulása tényleg gyerekjáték ezzel a 4-12 évesek számára készült rajzfilm CD segítségével. A mikrofon segítségével felveheted a rajzfilmek hangját, majd visszajátszhatod azokat saját „mozidban". A képre kattintva meghallgathatod, hogy mit látsz a képen. Itt nyerheted meg a saját aranyérmedet. A barátságos tigris 49 nyelven áll renelkezésedre és segít neked, ha elakadtál. Vond be a családodat is a 9 különböző játékba! A CD az egész család számára kellemes, játékos időtöltést biztosít.

Minimális rendszerkövetelmények:
Windows 3.1/95/98/NT, VGA monitor (256 szín), hangkártya, 486-os processzor, 16 Mb-RAM, 2xCD-ROM meghajtó,mikrofon (ajánlott)



7.5.5. Macintosh rendszer, VGA monitor (256 szín), 68030-as processzor (pl. Power PC),
8MB RAM, 2xCD-ROM, Macintosh-kompatibilis mikrofon (ajánlott)

A sorozatban található további nyelvek:
albán, amerikai angol, arab, bengáli, bolgár, brit angol, cseh, dán, finn, francia, görög, héber, hindu, holland, horvát, indonéz, ír, izlandi, japán, kantoni, katalán, kínai, koreai, lengyel, magyar, maláj, máltai, német, norvég, olasz, orosz, portugál, román, spanyol, svéd, szerb, szlovák, tájföldi, tibeti, török, vietnámi, walesi stb.



Talk Now! Beszélj most! Alapvető szavak és kifejezések kezdők számára

A Talk Now! olyan embereknek készült, akik gyorsan szeretnének megtanulni egy nyelvet. Segítségével lendületes, vidám és könnyű a tanulás. Ha nincs időd arra, hogy megtanulj folyékonyan beszélni de az alapok elsajátítására nagy szükséged van, akkor a Talk Now! neked való.

- **Kezdők számára ideális**
- **Témák:**
  Alapszavak, kifejezések, étkezés, vásárlás, számok és idővel kapcsolatos kifejezések
- **Interaktív**
  Minden válaszásodra azonnal válaszol
- **Kifejezés ellenőrzés**
  A felvételek segítségével összehasonlíthatod kiejtésedet az anyanyelvet beszélőkével
- **A tudás ellenőrzése**
  Könnyebb és nehezebb kvíz játékok, valamint memória-játékok segítségével
- **A fejlődés ellenőrzése**
  Figyelemmel kísérheted a pontszámodat és kinyomtathatod a megszerzett okleveledet is!
- **"Puska"**
  Bármikor kérhetsz segítséget a több mint 60 nyelv bármelyikén.



- **Képes szótár**
  Kinyomtathatod a saját szótáradat is, nem árt, ha kéznél van!
  Minimális rendszerkövetelmények
- ***Windows-kompatibilis rendszer esetén*** VGA monitor (256 szín), hangkártya, 486-os processzor, 16 MB-RAM, 2xCD-ROM meghajtó, mikrofon (ajánlott)
- ***Apple Macintosh esetén*** 7.5.5. Macintosh rendszer, 68040-as processzor, 16MB RAM, 2xCD-ROM, mikrofon (ajánlott)

A sorozatban található nyelvek:
albán, amerikai angol, arab, bengáli, brit angol, cseh, dán, finn, finn, francia, görög, héber, holland, indonéz, ír, japán, kantoni, katalán, kínai, latin, lengyel, magyar, máltai, német, norvég, olasz, orosz, portugál, spanyol, svéd, tibeti, török, walesi stb.

World Talk! Középhaladó szint minden korosztálynak

Az Euro Talk nyelvoktató CD-ROM segítségével továbbfejlesztheted kommunikációs készségedet. A jól ismert „TalkNow" kezdő szint után, most egy szinttel feljebb léphetsz tudásod kiszélesítése érdekében.

- **Villám Tv-kvíz** – hívd ki a számítógépet vagy a barátodat egy párbajra!
- **Tíz különböző nyelvi játék**
  Lottószámok, „Mit mondtál", mondatalkotás, vacsorameghívás és még sok más, ami fejlesztheti és teszteli a nyelvi készségeidet.
- **Hangstúdió**
  képzeld magad egy színész szerepébe és vedd fel a hangodat, így magabiztosabban fogod használni a nyelvet!
- **Diktálás**
  Hat történet segítségével gyakorlatot szerezhetsz a diktálásban és a szövegértésben – s mindezt saját tempódban.

A kinyomtatható munkalapokat magaddal viheted bárhová!

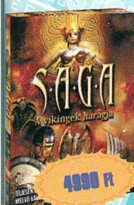


„...az EuroTalk-termékek úgy a szórakoztatásban, mint az oktatásban sikeresek." (PC-Világ)

Minimális rendszerigény:
- Windows 3.1/95/98, VGA monitor (256 szín), hangkártya, 486-os processzor, 16 Mb-RAM, 2xCD-ROM meghajtó,mikrofon (ajánlott)
- 7.5.5. Macintosh rendszer, VGA monitor (256 szín), 68030-as processzor (pl. Power PC), 8MB RAM, 2xCD-ROM, Macintosh-kompatibilis mikrofon (ajánlott)

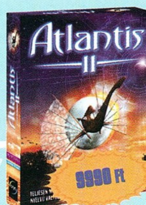
A sorozatban található nyelvek:
ameriaki angol, arab, brit angol, dán, finn, francia, görög, holland, ír, japán, lengyel, német, norvég, olasz, orosz, portugál, spanyol, svéd, török, walesi

A fenti szoftverek megvásárolhatók a nagyobb könyváruházakban és bevásárlóközpontokban.
Megrendelhető az Automex Kft.-nél, telefon: 461-5767, e-mail: eurotalk@automex.hu
Az árak az ÁFA-t tartalmazzák.



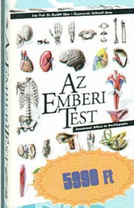
SAGA – A vikingek haragja

A világ háromszáz éven át aggódva figyelte a horizontot, és csak reménykedni tudott, hogy nem bukkannak fel... Nevük háromszáz éven át egyet jelentett az erővel, a kegyetlenséggel és a pusztítással... Hajóik háromszáz éven át járták a tengereket és fosztogatták a tengerparti településeket, csak hogy kielégít-hessék csillapíthatatlan hódítási vágyukat és kincsséhségüket... SAGA - A vikingek haragja. Fedezd fel a vikingek félelmetes világát, nagyszerű legendáikat és titokzatos hitű-ket! Sikeres hódításaiddal nem csak aranyat szerezhetsz: állj a behódoltatott népek élére, és egyesítsd őket különös teremtmények lakta hatalmas birodalommá! Ám ha kudarcot vallasz, ellenségeid örömmel irtják majd ki még az írmagodat is.



Fantasztikus utazás Atlantisz szívébe!

A Rák-köd szupernovájának feltűnése felébresztette az erő Fény felét. A rejtélyek megfejtésének kulcsát Ten hordozza magában, aki Sethtől, Atlantisz első hősétől származik. Ten kalandos útra indul Tibetbe, ahol egy vénséges vén sámántól lassacskán megtudja, hogy milyen sorsra hivatott. Útja – melynek során hol kalandokba keveredik, hol egészen a mennyekig merészkedik – tele lesz csapdákkal és rejtélyekkel – ezeket ki kell kerülnie és meg kell fejtenie, hogy helyreállíthassa a több száz évvel ezelőtt létrehozott egyensúlyt. Ha kudarcot vall, akkor az erő sötét fele diadalmaskodik, és a földre ismét a káosz köde ereszkedik. Az Atlantis II-ben minden eddigitől eltérő kalandban lesz részed. A gyönyörű környezetben titokzatos fejtörőkkel, szokatlan szereplőkkel és különös teremtményekkel találkozhatsz. Atlantisz fantasztikus világa csak terád vár!



Emberi test

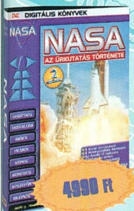
Az Emberi Test című Multimédia CD-ROM teljes igényességgel ismerteti meg az érdeklődőt az anatómia rejtelmeivel. A CD-ROM a mindennapi életben nyújt eligazítást a felmerülő bizonytalan tudással kapcsolatban, de a pszichológia, testnevelés-tudomány, képzőművészet és pedagógia területén dolgozó szakembereknek és a tanulóknak is hasznos segítsége lehet. Az egyszerű és logikus kezelőfelületnek köszönhetően a szoftver használata nem okoz gondot még a számítástechnikában kevésbé járatos felhasználóknak sem.
A szoftvert ajánljuk szakembereknek, tanároknak, közép- és főiskolai tanulóknak és mindazoknak, akik szeretnék megismerni az emberi testet.



Európa '98 CD Atlasz

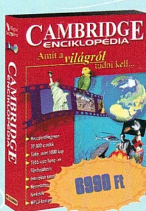
A CD-ROM egy naprakész útvonaltervező program, legfontosabb tulajdonságai:
- 530.000 km ábrázolt úthálózat
- 50 európai ország térképe
- léptéke 1:300.000
- alternatív megoldásokat kínál
- nyomtatási és e-mail küldési lehetőség
- útnyilvántartások készítéséhez segédlet

Részletes adatbázissal rendelkezik, könnyen kezelhető, ezért tökéletes segítséget nyújt, ha nyaralásra, vagy üzleti útra készülve szeretné pontosan, gyorsan megszervezni az utazási útvonalat.



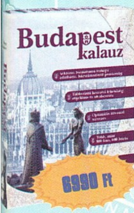
NASA - Az űrkutatás története

A dupla CD-ROM-on megjelent kiadvány minden grafikai és technikai igényt kielégítve, az amerikai űrkutatás történetét mutatja be a kezdetektől napjainkig. Csodálatos videofelvételek segítségével utazhatunk a Mercury, a Gemini és az Apollo űrhajókkal, miközben megismerkedhetünk az Apollo 13 drámai történetével és megtudhatjuk, hogyan jutott el az ember az első repüléstől a Holdra szállásig. A továbbiakban betekintést nyerhetünk az asztronauták hétköznapjaiba és az általuk végzett kísérletekbe, valamint a világűr sajátos közegeinek rájuk gyakorolt hatásaiba. Megcsodálhatjuk a Pioneer, Mariner és Voyager űrszondák által az űrből küldött képeket, valamint elgondolkodhatunk azon, hogy van-e élet a Földön kívül. Ajánljuk mindenkinek, aki érdeklődik az űrkutatás, a csillagászat és az Univerzum rejtelmei iránt.



Cambridge Enciklopédia

Minden, amit a világról tudni kell! Az első olyan magyar nyelvű multimédiás lexikon, amely meglévő, korszerű ismeretanyagra épül. A korábban már könyv formájában megjelent szöveget, a bekövetkezett változásokkal és a multimédia adta lehetőségekkel együtt, –hangokkal, képekkel és animációkkal– megújítottuk, kibővítettük. Több mint 1000 kép, hang és filmbejátszás teszi élvezetessé a lexikon használatát. Az interaktív kezelőfelület, a keresztívat-kozások, valamint a logikus felépítés gyorsítja, leegyszerűsíti a szócikkekhez való hozzáférést és az egész lexikon használatát. A kiadvány hozzávetőlegesen: **30.000 címszót, 5.500 személy, 4.000 földrajzi hely, 15.000 fogalom** naprakész ismeretanyagát tartalmazza. Minden korosztály számára ajánlott.



Budapest kalauz

Ez a Budapest várostát bemutató CD-ROM összesíti és egyesíti mindazokat az információkat és adatokat, multimédia elemeket, melyek segítségével a lehető legteljesebb képet kapjuk Európa egyik legszebb és nevezetes fővárosáról. A szoftver több mint 800 fényképr és 600 leírás, 60 percnyi videó bejátszás és hangalámondás, 20 percnyi zene, valamint közel 2500 objektum bemutatása segítségével ismerteti meg velünk Budapest szépségét, látnivalóit, nevezetességeit, és kalauzol el bennünket a főváros bármelyik pontjára az általunk kiválasztott legrövidebb útvonalon. A program alapjául egy Budapestet bemutató vektor-grafikai térkép szolgál, amelynek bármely környezete a többszörösére nagyítható. A több rétegű kezelőfelület és a program keresőrendszere lehetővé teszi a különböző szempontok szerinti egyszerű és gyors keresést.



Kémia kalauz 2

A CD tartalmi és szakmai anyaga a tágabb értelemben vett általános fizikai kémiát fedi le. A program vázát a hypertextes megoldású elméleti tananyag képezi, melyet számos kép, ábra, grafikon és animáció tesz könnyen értelmezhetővé és látványossá. Az egyes témakörökhöz kapcsolódóan kidolgozott típuspéldák is segítik az elméleti tananyag megértését. Az elsajátított ismeretek ellenőrzését a különböző tesztkérdések teszik hatékonnyá, a kémiai felkészültséget fokozza az interaktív labor. Az egyes felfedezésekhez kapcsolódóan kortörténeti összefoglalók, és rövid életrajzok tájékoztatnak a tudósok, kutatók munkájáról. Nemcsak a kémia iránt érdeklődőknek, hanem mindenki számára sok érdekességet és új megvilágításban megjelenített virtuális képet ad a modern kémia csodálatos világáról!

PAKKOK



CyberPakk 3.

- Micsoda: Regék, mondák, hősök
- Internet Kalauz 1.
- Szabadságharc 1848-1849
- English in action DEMO
- Hatnyelvű Európa szótár
- Művészeti lexikon
- Cambridge Enciklopédia
- Kémia Kalauz



CyberPakk 4.

- New Beat Zeneszerkesztő
- Micsoda: Petőfi Sándor
- Matematika Kalauz
- Erdély
- Computer Kalauz 1.
- Tolnai Világtörténelem
- Úton 1. / Kresz oktató
- English in action DEMO



CyberPakk 5.

- Nyelvész 2.
- Képes krónika
- NASA - az űrkutatás története
- Cambridge Enciklopédia
- Interaktív Video Magazin
- Jurix Törvénytár
- Spanyol- Francia Nyelvész
- Opera Multimédia



Cyberpakk 6

- Alice Csodaországban
- Budapesti Állatkert
- Ebciklopédia
- Micsoda: Arany János
- Micsoda: Kisiskolásoknak
- Játszóház 1.
- Csodálatos Univerzum



CyberPakk 7.

- Olasz síiskola
- Európa 98 CD Atlasz
- Fontos 2222
- Magyar Zenetörténeti Kalauz
- Poplexikon
- Révai Nagy Lexikona
- Nyelvész 1.

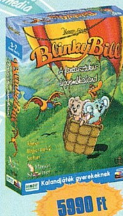


A lakatlan sziget rejtelmei

A "Játszóház" sorozat harmadik része a nagyobb korosztályok számára kínál érdekesebbnél érdekesebb játékokat és feladatokat, melyek sokszor nemcsak gyors, logikus gondolkodást igényelnek, hanem ügyességet és általános ismereteket is követelnek.

A játékok és feladatok összeállításakor igyekeztünk minél több témakört érinteni, melyekkel a gyermekek az iskolában és a hétköznapokban egyaránt találkozhatnak. A szoftver Dr. Sáska újabb kalandját eleveníti meg. A kalandban a gyermekek is részt vehetnek, segíteniük kell legyőzni a különböző akadályokat, hogy a főhős továbbutazhasson a szigetről. Kalandra fel!

A szoftvert a 9-15 éves korosztálynak ajánljuk!

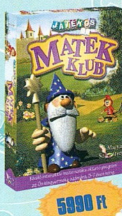


Blinky Bill – A fantasztikus léggömbkaland

Kísérd el Blinky Bill-t és barátait egy világkörüli útra!

Blinky Bill, a koalamaci, kalandjai során a tanulást oly érdekessé teszi, mint senki más. A gyerekek egy hőlégballonnal utazzák körbe a világot Blinky-vel és barátaival, miközben más-más országról tanulnak. Végül azonban rájönnek: "Mindenütt jó, de a legjobb otthon". A történet során érdekes kihívásokkal találkozhatnak a gyerekek, és így játszva tanulhatnak és fejleszthetik képességeiket.

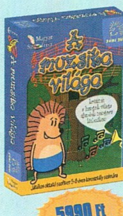
A szoftvert 3-7 éves korosztály számára ajánljuk!



Játékos Matek Klub

Megjelent a sorozat harmadik rész **Játékos Matek Klub** címmel. program a mesebeli erdőben v varázslatos kalandozás sor Piroska, Hófehérke, Aranyhajú más mesehősök segítségével vez a gyerekeket a számok birodalm ba. A szoftver játékosan oktatja gyermekeket a mennyisé fogalmára, valamint az alapve aritmetikai műveletekre: összeadásra és kivonásra. A kia ványokat óvodások és kisiskolás részére ajánljuk.

A szoftvert 3-7 éves korosztály számára ajánljuk!

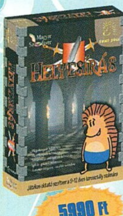


Süni suli – A muzsika világa

Jártál már a muzsika világában? Most itt az alkalom, hogy megismerkedj Sünivel, akivel bebarangolhatod a zene birodalmát. Tíz játékos fejezeten keresztül ismerkedhetsz a hangokkal, ritmusokkal, dallamokkal és a zenei játékokkal.

Minden egyes fejezetben Süni fog mesélni neked, majd feladatokat tűz ki számodra. Laszti és Tik-Tak, a két segéd közreműködésével kell megoldanod a hol könnyebb, hol nehezebb feladatokat. Ha sikerrel veszed a zenei akadályokat, a végén jutalomban részesülhetsz! Ha kíváncsi vagy a jutalomra, akkor ne habozz. Kalandra fel, Sünivel!

A Süni Suli sorozat ezen játékos oktató szoftve-rét az 5-8 éves gyermekek számára ajánljuk!



Süni suli – Helyesírás

A középkori történetbe ágyazott nyelvtani feladatok sokat segítenek a néha unalmas gyakorlásban. Az egyes témakörök előtt egy keresztesvlovag elbeszéléséből megismerheted a középkori lovagi élet mozzanatait és az elveszettnek hitt lovagok kincséről szóló legendát. Ha sikeresen megoldasz egy feladatcsoportot, akkor a harchoz szükséges tárgyakat kapsz jutalmul, végül pedig összeillesztheted a kincshez vezető térkép részleteit. Süni, aki a sorozat házigazdája a feladatok szövegét és a nyelvtani szabályokat ismerteti meg Veled. Ha a játékos tanulásban kedvedet leled, ne habozz és keresd a Süni Suli többi CD-jét is!

A szoftvert 9-12 éves korosztály számára ajánljuk!



Sissi hercegnő csodálatos kalandjai

Csatlakozz Sissi Hercegnőhöz barátaihoz egy fantasztikus, hősies akciókkal teli kalandhoz!

A romantika, a humanizmus és atlétikai jártasságnak kulcsfonto ságú szerepe van ebben az erőszа mentes játékélményben.

A történet a XIX. századi Ausztriába játszódik, rengeteg kalandban k tanúsítani rátermettségünket. sike-resen végigvezetted Sissit kalandok sorozatán, az utazás S és Ferenc Herceg eljegyzésének be lentésével végződik

Ezt a fantasztikus, hősies és akciókkal teli kalandjátékot 10 évesek számára ajánljuk.

Az árak az ÁFA-t tartalmazzák.

A GYEREKEKET KOMOLYAN KELL VENNI!

A gyerekek nem aprócska felnőttek! Az ő világuk teljesen más, mint a miénk. Mi ehhez a világhoz igazítva alkottuk meg Játékos Mesetár kiadványsorozatunkat. 16 színes és 4 kifesthető oldal igyekszik a kedvükben járni. Az elsőként megjelent számot, mely a Jancsi és Juliska címet viseli, már meg is lehet vásárolni. A sorozat további, tervezett tagjai: Hamupipőke, Pán Péter kalandjai.

Vegyük komolyan a gyerekeket! Hadd építsék fel saját világukat – persze a mi segítségünkkel!

JÁTÉKOS MESETÁR 2
MAGYAR SZOFTVER PC CD-ROM
INTERAKTÍV CSALÁDI CD-ROM SOROZAT jatekos.mesetar.hu
2000. Október 2. szám 1990 Ft
Hófehérke és a 7 okos fiú
az eredeti Grimm mese feldolgozása

Kapható az újságárusoknál!

AUTOMEX akciós szoftver-árlista

Gyerekeknek

Cím		Ár
Alice csodaországban (mesés oktató)		1,990 Ft
A kis eszkimó kalandjai (kaland, oktató)	megjelenés.: dec.	5,990 Ft
Az én képregényhősöm - Garrfield (ügyességi, kreatív)	megjelenés.: dec.	3,990 Ft
Az én képregényhősöm - Hupikék Törpikék (ügyességi)	megjelenés.: dec.	3,990 Ft
Az én képregényhősöm - Tom és Jerry (ügyességi, kreatív)	megjelenés.: dec.	3,990 Ft
Blinky Bill - A fantasztikus léggömbkaland (kaland, oktató)	ÚJDONSÁG	5,990 Ft
Blinky Bill - Első évem a suliban (oktató)	megjelenés.: nov.	5,990 Ft
Blinky Bill - Szellembarlang (játékos oktató)	megjelenés.: dec.	5,990 Ft
*Csizmáskandúr (mesés oktató)	~~5,990 Ft~~	5,490 Ft
Elveszett szavak nyomában (angol nyelvoktató)		5,990 Ft
Fantasztikus Matekváros (logokai oktató)		5,990 Ft
Fantasztikus matekváros 2. (logokai oktató)		5.990 Ft
Hupikék Törpikék - Teletranszportörp (játékos oktató)		5.500 Ft
Játékos Angol Klub 1 (angol nyelvoktató)		5,990 Ft
Játékos Angol Klub 2 (angol nyelvoktató)		5,990 Ft
Játékos Matek Klub (játékos logikai oktató)	ÚJDONSÁG	5,990 Ft
Játékos Mesetár - Hófehérke és a hét okos fiú (mesés játék)	ÚJDONSÁG	1,990 Ft
Játékos Mesetár - Jancsi és Juliska (mesés játék)	ÚJDONSÁG	1,990 Ft
Játszóház (logikai oktató)		5,490 Ft
Játszóház 2. (logikai oktató, ismeretterjesztő)		5,990 Ft
Játszóház 3 - A lakatlan sziget rejtelmei (logikai, ügyességi)	ÚJDONSÁG	5,990 Ft
Kis mozigépész (játékos oktató, készségfejlesztő)		5,990 Ft
La Fontaine - Játékos mese klub (mesés oktató)		5,990 Ft
Micsoda: Arany János (oktató)		1,990 Ft
Micsoda: Benedek Elek (oktató)		1,990 Ft
Micsoda: Kisiskolásoknak (oktató)		1,990 Ft
Micsoda: Óvodásoknak (oktató)		1,990 Ft
Micsoda: Petőfi Sándor (oktató)		1,990 Ft
Micsoda: Regék, mondák, hősök (oktató)		1,990 Ft
Okos Játékszoba (ügyességi oktató)		5,990 Ft
Sissi hercegnő csodálatos kalandjai (ügyességi kalandjáték)	ÚJDONSÁG	5,990 Ft
Süni Suli - A muzsika világa (játékos oktató)	ÚJDONSÁG	3,990 Ft
Süni Suli - Háziállatok (játékos oktató)	megjelenés.: nov.	3,990 Ft
Süni Suli - Helyesírás (játékos oktató)	ÚJDONSÁG	3,990 Ft
Süni Suli - Kifestő (játékos oktató)	megjelenés.: nov.	3,990 Ft
Süni Suli - Olvasás (játékos oktató)	megjelenés.: nov.	3,990 Ft
Süni Suli - Tanuljunk angolul 1. (kezdőknek)	ÚJDONSÁG	3,990 Ft
Süni Suli - Tanuljunk németül 1. (kezdőknek)	megjelenés.: nov.	3,990 Ft
Szabadítsátok ki a kisoroszlánt (ügyességi oktató)		5,990 Ft
Szuperagy (logikai, ügyességi oktató)		5,990 Ft
Tomi és az álomcsapda (kaland, játék)		5,990 Ft
Tomi megmenti a tengert (kaland, oktató)		5,990 Ft
Törpkaland a természetben (kaland, oktató)	megjelenés.: dec.	5,990 Ft
Törpkarnevál (ügyességi, készségfejlesztő)	megjelenés.: dec.	5,990 Ft
Törpös nyomda stúdió (ügyességi)	megjelenés.: dec.	3,990 Ft
Varázslatos szülinap (szülinapi játékok)		5,990 Ft
Zak's Wordgames (játékos angol nyelvoktató)		5,990 Ft

Ismeretterjesztő

Cím		Ár
*1848-49 szabadságharc (történelmi)	~~3,990 Ft~~	2,990 Ft
*Budapest Kalauz (ismeretterjesztő)	~~6,990 Ft~~	5,990 Ft
*Budapesti Állatkert (ismeretterjesztő)	~~4,990 Ft~~	2,990 Ft
Cyberpakk 3. (7 teljes verziójú szoftver)		7,990 Ft
Cyberpakk 4. (7 teljes verziójú szoftver)		7,990 Ft
Cyberpakk 5. (8 teljes verziójú szoftver)		7,990 Ft
Cyberpakk 6. (7 teljes verziójú szoftver)		7,990 Ft
Cyberpakk 7. (7 teljes verziójú szoftver)		8,990 Ft
Erdély (ismeretterjesztő, történelmi)		1,990 Ft
Európa '98 CD Atlasz (útvonaltervező)		2,990 Ft
*Görög mitológia (istenek világa, Hérosz-történetek)	~~6,990 Ft~~	5,990 Ft
Harmónia - Egészséges táplálkozás (ismeretterjesztő)		5,990 Ft
Híres magyarok a nagyvilágban (történelmi, technikai)		5,990 Ft
Jubileum Pakk (5 teljes verziójú szoftver)		5,990 Ft
Képes Krónika (történelmi)		1,990 Ft
Magyar zenetörténeti kalauz		1,990 Ft
*Napjaink allergiái (ismeretterjesztő)	~~7,990 Ft~~	5,990 Ft
Nasa - Az űrkutatás története (csillagászat, űrkutatás)		4,990 Ft
Opera multimédia (audió, multimédia)		1,990 Ft

Lexikonok

Cím		Ár
*Cambridge Enciklopédia	~~6,900 Ft~~	4,990 Ft
*Csodálatos Univerzum (csillagászat)	~~4,990 Ft~~	2,990 Ft
Ebciklopédia		1,990 Ft
Emberi test (biológiai oktatási segédanyag)		5,990 Ft
*Filmlexikon	~~5,990 Ft~~	3,990 Ft
Poplexikon (magyar könnyűzenei lexikon)		3,990 Ft
Révai Nagy Lexikona		1,490 Ft
*Találmányok és feltalálók	~~5,900 Ft~~	3,990 Ft
*Tolnai Világlexikona	~~3,990 Ft~~	1,990 Ft
Tolnai Világtörténelem		1,990 Ft

Felnőtteknek

Cím	Ár
Club Royal - Sztriptíz	3,990 Ft
Kőszív	2,990 Ft
Öböl lányai	2,990 Ft
Rózsaágy	2,990 Ft
Szexlexikon	4,990 Ft

Szótárak

Cím		Ár
Angol hangosszótár		1,990 Ft
*Angol tematikus hangosszótár	~~6,500 Ft~~	3,990 Ft
Hatnyelvű Európa szótár (magyar, angol, német, spanyol, francia, olasz)		1,990 Ft
Jogi értelmező szótár (angol)		3,990 Ft
Német hangosszótár		1,990 Ft
*Német tematikus hangosszótár	~~6,500 Ft~~	3,990 Ft

Sharewarek

Cím	Ár
Grafikai programok válogatása	1,990 Ft
Legjobb akció játékok válogatása	1,990 Ft
Legjobb biztonsági és vírusirtó programok válogatása	1,990 Ft
Legjobb Internetes programok válogatása	1,990 Ft
Legjobb játékok válogatása	1,990 Ft
Legjobb kalandjátékok válogatása	1,990 Ft
Legjobb logikai játékok válogatása	1,990 Ft
Legjobb multimédia segédprogramok válogatása	1,990 Ft
Legjobb stratégiai játékok válogatása	1,990 Ft
Legjobb tábla- és kártyajátékok válogatása	1,990 Ft
Legjobb ügyességi játékok válogatása	1,990 Ft
Legjobb zenei programok válogatása	1,990 Ft
Szuper játékok válogatása	1,990 Ft
Win '98 segédprogramok	1,990 Ft

Nyelvoktató

Cím		Ár
EuroTalk - Szókincsfejlesztés gyerekeknek		4,990 Ft
EuroTalk - Kezdőknek		5,990 Ft
EuroTalk - Középhaladóknak		5,990 Ft
Langmaster collins cobuild student's dictionary (angol értelmező)		9,990 Ft
Langmaster csomag haladó (5 CD, angol)		15,990 Ft
Langmaster csomag kezdő (5 CD, angol)		15,990 Ft
Langmaster csomag középhaladó (5 CD, angol)		15,990 Ft
Langmaster kurzus haladó (1 CD, angol)		4,990 Ft
Langmaster kurzus kezdő (1 CD, angol)		4,990 Ft
Langmaster kurzus középhaladó (1 CD, angol)		4,990 Ft
Langmaster pakk haladó (4 CD, angol)		8,990 Ft
Langmaster pakk kezdő (4 CD, angol)		8,990 Ft
Langmaster pakk középhaladó (4 CD, angol)		8,990 Ft
Nyelvész 1 angol és német kezdő		1,990 Ft
Nyelvész 1 olasz kezdő		1,990 Ft
Nyelvész 1 spanyol és francia kezdő		1,990 Ft
Nyelvész 2 angol és német középhaladó		1,990 Ft
Nyelvész 3 angol haladó		1,990 Ft
Nyelvész 3 német haladó		1,990 Ft
Nyelvész magyar kezdő		1,990 Ft
Nyelvész pakk (angol, német 1.,2.,3.)		4,990 Ft
Tanuljunk együtt filmcsillagokkal - English in action		5,990 Ft
Tanuljunk együtt popsztárokkal - English in action		5,990 Ft
Tanuljunk együtt üzletemberekkel - English in action		5,990 Ft
Tanuljunk együtt világhírű írókkal - English in action		5,990 Ft
Tanuljunk együtt világsztárokkal - English in action (4 CD)		14,990 Ft
Tanuljunk együtt az angol királyi családdal - English in action	megjelenés.: nov.	8,990 Ft
Toefl előkészítő kurzus (angol)		8,990 Ft
Toefl gyakorló tesztek (angol)		8,990 Ft
Toefl kurzus+tesztek (2 CD, angol)		15,990 Ft

Oktató

Cím		Ár
*Digitális könyvek 2 (Egri csillagok, Kőszívű ember fiai)	~~3,990 Ft~~	2,990 Ft
Fizika kalauz 1.		5,990 Ft
Irodalmi kalauz		5,990 Ft
Kémia kalauz		3,990 Ft
Kémia kalauz 2.		5,990 Ft
Matematika kalauz		3,990 Ft
*Office 2000 kalauz	~~2,990 Ft~~	1,990 Ft
Úton - KRESZ oktató		1,990 Ft
*Úton 2. - KRESZ oktató	~~5,990 Ft~~	2,990 Ft
*Windows 98 Kalauz	~~2,990 Ft~~	1,990 Ft

Szórakoztató

Cím		Ár
*Beat 2000 Zeneszerkesztő	~~4,990 Ft~~	1,990 Ft
Fontos 2222 (betűkészlet)		1,990 Ft
Fraktál textúrák 1., 2., 3., 4. (felhasználói)		1,990 Ft
Jövő titkai (asztrológia)		4,990 Ft
*Kerttervező 3 dimenzióban	~~4,990 Ft~~	3,990 Ft
*Lakástervező 3 dimenzióban	~~4,990 Ft~~	3,990 Ft
Magyar betűkészlet		1,990 Ft
*New Beat - Zeneszerkesztő	~~4,990 Ft~~	1,990 Ft

Az árak az ÁFÁ-t tartalmazzák.

*Akciós áraink november 30-ig, illetve a készlet erejéig érvényesek. A kiadványok kizárólag postai utánvéttel rendelhetők meg: 1410 Bp. Pf.:185

Postai utánvét: Tel.:1/461-5767

Kiadó és forgalmazó: **Automex Kft.**, 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799



PCFormat A sokoldalú PC magazin

Segítség

Bevezető

Úton a segítség

PCF Segítség
1306 Budapest 35, Pf.: 141
pcformat@cmk.hu

Néhány napja vendégek érkeztek hozzánk, az egyik kislánynak pedig volt egy Furby babája – ez valami egészen elképesztő. Tegnap éjszaka a kislány a babával aludt, de éjszaka valahogy átfordította, mire a Furby felébredt és játszani akart. És ne hidd, hogy van rajta kikapcsológomb. Hogyha alvás üzemmódba akarod helyezni, erőteljesen rá kell szólni háromszor, utána addig nyomogatni a hátát, amíg elfogadja a bocsánatkérésed, majd elénekelni neki egy altatódalt és végül megölelni. Pont ehhez van kedve az embernek éjjel háromkor...

Ami viszont elgondolkoztató, hogy a Furby baba a maga 12 000 Ft-os árával érzékeli a fényt, az érintést, a hangot és a térben elfoglalt helyzetét. Ha beteszed egy szobába, ahol vannak más Furby babák, összehangolt beszélgetésbe kezdenek az első osztályú szinkronizáló lézer segítségével.

Nem lehetetlen, hogy tíz év múlva ezek a babák már önállóan mászkálnak a szobában, összeszedik a használaton kívüli játékokat, és eladják őket, hogy hardver update-eket vegyenek saját maguknak...

Mindenesetre úgy döntöttem, megállítom a babainváziót, és a ház összes elemét biztonságos helyre zártam el a konyhaszekrénybe, a kulcs pedig itt van a zse... az ördögbe!
Hová tűnt a kulcs?

Vágjunk bele

Egy kis idegsejtserkentő narancslé után a stáb készen áll az újabb számítástechnikai enigmák megfejtésére...

K Szkennervásárlás

Annakidején láttam, hogy a PC Format nagy szkenner tesztjében a ScanPrisa 640-es típus volt a legmagasabb százalékot elérő. Gondoltam, én is ilyet veszek, nyakamba is vettem a várost, de valahogy sehol sem sikerült ilyen típust találnom. Van valami ötletetek, hol is lehetne beszerezni ezt a szkennert?

Ivánka

V Miután folytattunk némi zsákutcába torkolló telefonálgatást a kérdésben, egészen más okból megfordultunk a QWERTY Computernél, és ott állt a keresett darab. Mindezzel együtt biztosan megvásárolható máshol is a szkenner, például az interneten is rábukkantunk, a www.digimax.hu árlistáján.

K Konzol PC?

Egy kéréssel fordulok hozzátok. Lehetne-e a PSX játéklemezeimet a PC-mben használni?

Vory

V Igen lehetne, erre szolgálnak a PlayStation emulátorok, mint pl. a *Bleem!*. Utolsó információink szerint még nem veszítették el a pert a Sonyval szemben, tehát a programot (legalábbis a demó verziót) több helyről is le tudod tölteni az interneten, például legegyszerűbben a cég saját honlapjáról: www.bleem.com. A fejlesztők ígérete szerint a programmal nemcsak hogy futtathatóak ezek a játékok, de szebbek is, mint az eredeti PSX-szel: a TV felbontás helyett a PC-n 640x480-ban, esetleg a videokártya, a program és a különböző csillagzatok szerencsés találkozása esetén akár 800x600-as felbontásban is játszhatsz. Mellesleg a cég nem elégelte meg a *Bleem!* PC-s tündöklését, bejelentették a Dreamcast verziót is: így a Sega Dreamcast tulajdonosok ezeken a gépeken is használhatják majd a PSX játékokat. Itt is ígérik, hogy a programok az eredeti PSX-es futtatásnál szebben működnek majd, a Dreamcast lehetőségeinek kihasználásával. Mindenesetre érdekesen hangzik...

K Csak az alapoktól...

Nem tudom, tudnátok-e segíteni. Tudjátok, néha nem tudom bekapcsolni a gépem.

David McMahon

V Igazán mélyreható rendszerelemzést végeztél a levél megírása előtt, nem? Íme egy újabb bizonyíték, hogy nem mi írjuk magunknak ezeket a leveleket – enynyire észbontóan túlegyszerűsített dologgal nem támadnánk saját magunkra... A probléma olyan szinten általános, hogy szinte bármi okozhatja – csak néhány tipp, első blikkre:

- Hibás táp
- Fizikai merevlemez károsodás
- Alaplapi kontakthiba
- Epilepsziás roham
- Rosszul bekötött bekapcsológomb
- Hibásan behelyezett videokártya/RAM

Szívesen leszűkíteném a dolgot még jobban, de ehhez legalább a használt kifejezések pontos értelmezését tudnom kellene:

1. „nem tudom" – Fizikailag vagy képtelen? Megpróbálod, de nem történik semmi? Megpróbálod, de hibaüzeneteket kapsz?
2. „bekapcsolni" – A tápventilátor felpörög? Bekapcsol a monitor? Csipog az alaplap? Kiír bármit a képernyőre a gép?
3. „a gépem" – Milyen processzor, alaplap, RAM, merevlemez, grafikus kártya van benne? A proci tuningolva van?
4. „néha" – Háromból egyszer? Amikor a PC meleg? Amikor a PC jó ideig ki volt kapcsolva? Amikor kávét öntesz a billentyűzetre?

Szóval ezenkívül minden tiszta és világos.


A szerzői jogokat betartató brutál is átszúrhatja a lábát tehetetlenségében, ugyanis most nekünk van igazunk.


Az, hogy a legjobb szkennert megtalálod, még csak fél győzelem. Találnod kell valakit, aki el is adja neked.

K DOS upgrade

Hogyan upgrade-elhetnék DOS 4.01-ről 5.0-ra vagy újabbra?

Douglas Alexander

V A kérdésben rejtőző valódi kérdés persze az lenne, hogy a „Win98 megvásárlása nélkül". Annyi biztos, hogy a dolog kulcsa nem a Microsoft felkeresése – ők a DOS, mint önálló operációs rendszer forgalmazását 1995 körül szüntették meg, ha jól emlékszem. A legjobb, amit tehetsz, hogy keresel egy ismerőst, aki rendelkezik 5-ös vagy 6-os DOS-szal (bár az 5-ös szerintem valamivel jobb választás), és „kölcsönkéred" a példányát. Még mielőtt Bill Gates vagyonának további növekedését gátló összeesküvésben való részvétel alapos gyanújával lecsuknának, hadd folytassam, hogyan működhet mindez a szoftver licencszerződés pontjainak tökéletes betartásával.

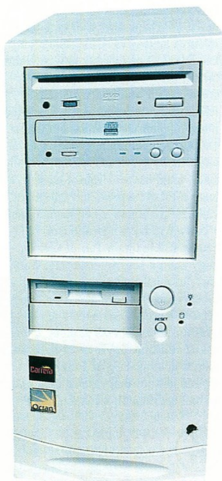
Tehát először keress valakit, akinek van DOS 5-je, de erről tovább upgrade-elt Win95-re vagy 98-ra. Hogyha ezek után az illető egyszerűen odaadná a régi DOS lemezeket, ez még mindig kalózkodásnak számítana, mert a Windows licence egy upgrade, amelynek használatához egy régebbi operációs rendszerrel rendelkeznie kell, a DOS licenc pedig tiltja, hogy ugyanaz a program két gépre egy időben legyen „telepítve". Ha viszont elcseréled a saját DOS 4.01 verziódat az ő DOS 5-ösével, nincs gond. Így olyan lesz a végeredmény, mintha ő egy DOS 4-ről upgrade-elt volna, amit a Windows úgyis lecserél majd, tehát az alap verziószáma valóban teljesen lényegtelen.

Próbáltam kapcsolatba lépni a Microsoft munkatársaival a módszer egyeztetése végett, de egyelőre nem kaptam választ. Viszont ha oszlásnak indult maradványaim nem lesznek egy póznára tűzve Redmondban a hónap végére, feltételezhető, hogy az eljárás működik.

Új PC 100 fontért

K Az Interneten böngészve találtam egy egészen érdekes ajánlatot a pchelp.co.uk címen, amely egy Intel Celeron 500-as gépet hirdetett 100 Fontért (50,000 Ft alatt). A trükk ott volt a dologban, hogy vásárlás esetén minden hónapban ki kellett volna tölteni egy vásárlási szokásokat feltérképező kérdőívet, két éven keresztül. Van, aki már kipróbált ilyen ajánlatot? Szeretnék valami megbízható forrásból származó információt, mielőtt bármire is elkötelezném magam.
Jake Stupart

V A trükk nem a kérdőív kitöltése, hanem az egész konstrukció – legalábbis véleményem szerint. Az eredeti elképzelés az volt, hogy 50 fontért hazaviheted a gépet, de a konfiguráció még két évig a PCHelp tulajdonában marad, majd a végén újabb 50 font kifizetésével megvásárolhatod, ha meg szeretnéd tartani. Így a cég a gép visszaszállításával élhetett volna, ha nem küldöd be rendszeresen a kérdőíveket. Ezután a helyi Trading Standards Office (mondjuk Kereskedelmi felügyeleti szerv) kimondta, hogy jelen formájában itt hitelszerződés születik, így a PCHelpnek az egész összeget, azaz a 100 fontot előre el kell kérnie. Így a PC már a kezdetektől az ügyfélé, minek eredményeképpen senki sem fog a kérdőívek kitöltésével vacakolni – így pedig az egész konstrukció kudarcra van ítélve. Helyesebben kudarcra lenne, mert tudomásom szerint a PCHelp egyelőre egyetlen gépet sem szállított ki. Valami marginális esély azért fennáll, hogy nem átverés az egész, de semmiképp sem ajánlanám senkinek a befizetést az ehhez hasonló ajánlatokra.



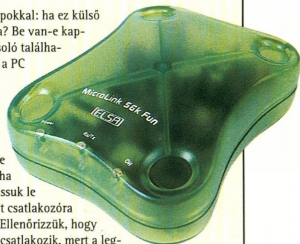
Ez az 1GHz-es Athlon rendszer a tiéd lehet, csak küldj 15 000 Ft-ot a szerkesztőségbe. Ezután a PC elküldésre kerül a címedre – vagy legalábbis egy jól sikerült fotója.

Olvasói tipp

Az ablakok nyitásakor és bezárásakor látható zoom effektet kikapcsolhatod, a következőképpen: A Regedit elindítása után meg kell változtatni a HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop\WindowsMetrics beállítást. Itt válaszd az Edit/New/String Value pontot és írd be névnek: **MinAnimate**. Kattints duplán az új bejegyzésre és értéknek adj meg nullát. **Josh Benton**

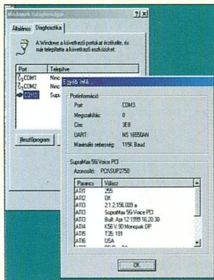
Modemes hibavadászat

Folytatjuk kissé rendhagyó hibaelhárító sorozatunkat, most egy 10 perces villámdiagnosztika következik a modemes kapcsolatokhoz.



1 Kezdjük a fájdalmasan egyszerű alapokkal: ha ez külső modem, be van-e dugva a hálózatba? Be van-e kapcsolva? (Sok modemen külön ki/bekapcsoló található a készülék hátsó részén.) A modem és a PC között található soros vagy USB kábel mindkét helyen megfelelően van csatlakoztatva? A soros csatlakozókat húzzuk ki, és nézzük meg, nincsenek-e elgörbült lábak? Ha ez rendben van, az óvatos visszahelyezés után csavarozzuk is be a csatlakozót, így biztonságosabb, mint ha csak úgy lógna a levegőben. Csatlakoztassuk le a modemet a vonalról, és a szabaddá vált csatlakozóra kössünk egy telefont – van tárcsahang? Ellenőrizzük, hogy a vonal a modem megfelelő bemenetére csatlakozik, mert a legtöbb esetben van egy kimenő konnektor is, a telefon számára.

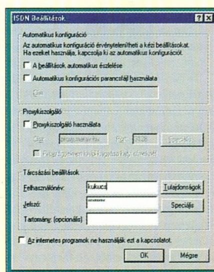
2 Ellenőrizzük, hogy a PC kommunikál-e a modemmel. A **Vezérlőpultban** nyissuk meg a **Modem** pontot és kapcsoljunk a **Diagnosztika** fülre. Válasszuk ki a modemünket a listáról, majd a **További információ** fület. Ez néhány tesztparancsot küld majd a modemnek. Az eredményeket kiíró ablakban leolvashatjuk a modem által használt megszakítás és I/O címet, így ellenőrizhetjük, nem ütközik-e valamilyen más hardverelemmel a gépben. Nézzük meg, hogy a modem tud-e megfelelően tárcsázni – ehhez próbáljunk az internetszolgáltatóhoz jelentkezni, és hallgassuk a folyamatot a modem hangszóróján. Ennek hangerejét a **Vezérlőpult/Modem/Tulajdonságok /Általános** panelen állíthatjuk be.



3 A tárcsahang után a felhívott szám tárcsázását kell hallanunk. Ha nem megy, a **Tárcsázási tulajdonságoknál (Vezérlőpult/Modem/Tulajdonságok/Általános)** a Tone üzemmódot kell beállítanunk. A **Telefonos kapcsolat** beállításánál ellenőrizzük a beírt számot, lehet, hogy itt a hiba. Ha a szám rendben van és állandóan foglalt jelzést kapunk, próbáljuk meg kevésbé zsúfolt időszakban az újrahívást. Ha sikerül felvenni a kapcsolatot a szolgáltatóval, a modemek jellegzetes csipogással elkezdenek közös sebességet és protokollokat egyeztetni. Ha a modem ezen a ponton rendszeresen kilép, töltsük le a legújabb meghajtóprogramot a gyártó honlapjáról.



4 A kapcsolat felvétele után a modemhangok megszűnnek. Előfordul, hogy a kapcsolat már ebben a bejelentkezési fázisban szakad meg, ilyenkor célszerű ellenőrizni a felhasználói nevet és jelszót, továbbá a szolgáltató által megadott TCP/IP beállításokat. Ezek mind a **Telefonos kapcsolat** alatt érhetőek el (vagy a **Vezérlőpult Internet** pontjából), és a megfelelő értékeket a szolgáltatói dokumentációnak tartalmaznia kell. Ha a bejelentkezés sikeres, de a kapcsolat gyakran, rövid időn belül megszakad, ellenőrizzük, hogy a **Hívásvárakoztatás** ki van-e kapcsolva, és a vonal ezen ágára nem kötöttünk további telefonokat.



Használt alkatrészek



Osiris Computer
www.osiris.hu
A cég honlapján számtalan alkatrészből válogathatsz, természetesen a használt cikkekre jellemző kedvező áron. Mint a legtöbb használt hardverrel foglalkozó üzlet esetében, itt is a monitor és a notebook szekció a legerősebb, hiszen ezek még 1-3 évesen is jól használhatóak, míg egy 486-os gépre talán már kevesebben neveznének be. A monitorok között ilyen árakon az ember már ritkán gondolkodik kicsiben: ha már használt, legyen legalább nagyméretű, minimum 17, de inkább 19-21 colos. Ez így is van rendjén, de a vásárlás előtt érdemes mindenképp megnézni a kiválasztott modellt, méghozzá működés közben.



Hadrianus Computer
www.hadrianus.hu
Egy másik használt árucikkekkel foglalkozó hely, ahol még garanciát is kapunk a termékekre – ez pedig soha nem árt. A kínálat az interneten talán kevésbé volt széles, mint az Osiris esetén, de laptopokból például nagyon kellemes a választék. Ha használt notebook vásárlása mellett döntünk, 200 000 Ft alatt ne számítsunk PII vagy erősebb processzorra és nagy merevlemezre – a 140 és 200 ezer Ft közötti kategória a jól használható, már CD-s és modemes Pentium és MMX osztályú gépeké. 100 000 alatt maradnak a 486-os gépek és Pentiumok, leggyakrabban CD nélkül.



Apronet
www.apronet.hu
A használtalkatrész-vadászat legnagyobb színtere az internetes apróhirdetések világa lehet. Hihetetlen mennyiségű hardvertől szeretne valamiért megszabadulni a gazdája, néha egészen meglepően olcsó árakon – itt viszont számít a reakciósebesség, egy jó ajánlatra többen is lecsapnának, de mivel a dolog a legtöbb esetben egyszeri, csak az első telefonáló jár jól.

Windows bajok

Ha nagy néha az üvegnek nyomod a homlokod, elgondolkoztál már azon, ki van az ablakon belül és ki azon kívül?

Környezeti változók

K A gép bekapcsolásakor, a memória teszt és a Win98 nyitóképernyője után megjelenik egy halom sor DOS ablakban, és van köztük egy, amelyik így fest: C:\> SET CLASSPATH Adobe Photoshop – ezt a programot pedig már régen leszedtem a gépről. Ezek a bejegyzések lelassítják a Windows betöltését? Nem okozhat problémát, hogy egy olyan programra történik hivatkozás, amely már nincsen telepítve a gépen?
Adrian

V Ezek a DOS képernyőn megjelenő üzenetek az **autoexec.bat**-ban indított parancsok visszajelzései. A **Set** parancs a DOS környezeti térben tárol információt – ez a memóriaterület van fenntartva minden DOS-ban futtatható állománynak. A DOS környezeti változók csak karakterláncok, amelyeket minden alkalmazás úgy használ fel, ahogyan azt az adott programozók megálmodták. Miután a *Photoshop* már nincsen fent a gépen, erre a változóra értelemszerűen nincs szükség, és az ezt beállító sort manuálisan el is távolíthatod az **autoexec.bat** megfelelő sorának törlésével. A dolognak viszont szinte kizárólag esztétikai szerepe lesz, mert a beállított változó tárolása harminc byte-nál kevesebbet foglal el a memóriából, maga a beállítás pedig legfeljebb néhány milliszekundumot jelent a gép indulásakor.

Túl nagy a desktop

K Véletlenül túlságosan nagyra állítottam a képernyő felbontását, nevezetesen 1600x1200 képpontra. Most viszont már sajnos minden túl nagy, és így nem tudom visszaállítani, mert a képernyő tulajdonságoknál a Beállítások alja lelóg a képernyőről, nem látszik az Alkalmaz gomb, így nem tudom jóváhagyatni a változtatásokat. Segítség, segítség. Szerintetek, vajon mi lehet a baj?
Anne Davies

V Tulajdonképpen csak a desktop lesz túl nagy, egyébként minden meglehetősen kicsire megy össze ilyen felbontásban. Pont ez az egyik ok, amiért minden képernyőfelbontás módosítást meg kell erősíteni az OK lenyomásával 15 másodpercen belül, különben a helyzet visszaáll a változtatás előtti állapotba. Úgy tűnik, túl gyorsan átléptél ezen a biztonsági funkción.

Kétféleképp teheted rendbe a dolgot. Az első, hogy a gép indításakor Csökkentett módban futtatod a Windowst (a bekapcsolás után tartsd lenyomva az [F4] vagy [F8] billentyűt). Ezután a Windows 640x480-as felbontásban kezdi meg működését, innen kényelmesen beállíthatsz bármilyen felbontást. A második opció a megjelenítési tulajdonságok állítása 1600x1200-as felbontásban, az egér használata nélkül. Nyisd meg a párbeszédablakot, majd üsd le a **Tab**-ot hatszor, hogy a fókusz a panel tetején látható váltófülekre álljon, innen navigálj el a kurzornyilakkal a **Beállítások** fülig. Ezután üsd le újra a **Tab**-ot kétszer, hogy elérd a képernyőfelbontás csúszkát – itt a bal nyíl megnyomásával csökkentheted a felbontást. Most újabb két **Tab** leütéssel elérheted a jóváhagyáshoz szükséges OK gombot, de mivel az ablaknak úgyis ez az alapértelmezett gombja, elég az **Enter**-t megnyomnod a jóváhagyáshoz, még akkor is, ha nem ezen áll a fókusz.

Még egy kis megnyitás

K A nagy PCF11-es Megnyitás... mizéria hatására én is nekiugrottam a kérdésnek. Megpróbáltam a Clean Sweep-pel nyomon követni a változásokat, de nem jutottam egyértelmű eredményre. Viszont gyanús, hogy találtam egy állományt, ahol az összes Megnyitás... programnév fel volt sorolva. A fájl a c:\Windows\ShellIconCache. Talán érdemes lenne megnézni, hogy más gépeken is ezeket a neveket tárolja-e ez az állomány.
Robert Cook

V Ez valószínűleg tévút – a gépemen több programnév is szerepel a **Megnyitás...** listában, amely nincs a **ShellIconCache** fájlban, és rengeteg olyan állomány van itt felsorolva, ami viszont a **Megnyitásban** nem található meg. A nevek alapján inkább arra gyanakszom, hogy ez a fájl a nemrégiben megnyitott állományok ikonforrásainak tárolására szolgál. A felsorolt fájlok közül sok nem is futtatható állomány, ez még inkább ezt támasztja alá, hiszen ezek biztosan nem szerepelhetnének a **Megnyitás...** listában. Sokkal valószínűbb, hogy nálad a **Megnyitás** lista tagjainak nevei azért szerepelhettek itt, mert egyébként is gyakran indítod el ezeket a programokat. Mindenesetre a „valódi" lista utáni nyomozás ezzel nem ért véget...

Kisebb swapfájlok

K Valahol azt olvastam, hogy a Windows 98 még akkor is nagyméretű swap állományokat generál, hogyha 128Mb RAM-mal rendelkezik a gép, és egyáltalán nem kellene ekkora lemezterületre virtuális memóriát pakolnia. A megoldásra ugyanitt azt javasolták, hogy a win.ini-hez hozzá kell adni valami ilyesmi sort: ConservativeSwapfileUsage =1. Viszont nem emlékszem, ennek a win.ini-n belül hol kell lennie, meg a pontos szintaxisra sem. Ha pedig rosszul gépelem be, a Win98-at újra kell telepíteni, kitör a világvége és a gépem végérvényesen ki-

Olvasói tipp

A Microsoft Fax és a Windows Messaging telepítése Win98 alatt is megoldható, csak keresd meg a Win98 CD-n a Win98\TOOLS\OLD WIN95\MESSAGE mappát. Itt megvan mindkét program, az awfax.exe és a wms.exe indításával lehet őket telepíteni. **John Chandler**







leheli a lelkét. Egyszerűen nem találom a magazint, ahol ezt láttam, pedig már az egész lakást felforgattam érte...
Ropp Parren

V A Windows valóban szeret virtuális memóriát használni, a telepített fizikai RAM méretétől szinte függetlenül, az eredményül kapott swapfájl pedig igen nagy lehet (sokszor 100Mb fölött), még akkor is, ha éppen semmi sem kerül a merevlemezre. Ennek oka, hogy a swapfájl átméretezése meglehetősen időigényes folyamat, ezért a Win98 előrelátóan inkább nagyobb méretet becsül a virtuális memória méretére, a futtatott alkalmazások függvényében, és ezt le is foglalja. Ez a rendszer általában elég jól működik, de legalábbis sokkal jobban, mint a Win95 kevésbé előrelátó memóriamenedzselési stratégiája.

A **ConservativeSwapfileUsage** paraméter (ahogy arra helyesen emlékeztél) a **system.ini [386Enh]** régiójába kerülhet, és egy időben a különböző levelezőlistákon heves viták zajlottak, hogy használata valóban gyorsítja-e a rendszer működését. A beállítás egyébként azt eredményezi, hogy a Win98 több új, virtuális memóriát kezelő funkcióját kiiktatja (gyakorlatilag a Win95 memóriakezelését állítva vissza). Ennek hatására a felhasználatlan memóriaterületek azonnal a lemezre íródnak, ahelyett hogy megvárnák, amíg a rendszer nem lesz foglalt. Ez nem fogja csökkenteni a swapfájl méretét, de a 128Mb vagy annál nagyobb memóriával rendelkező gépek esetében többen nagyobb teljesítményről számoltak be.

Azt viszont érdemes még mindehhez hozzátenni, hogy ez nagyban függ a géphasználati szokásaidtól, és legalább ilyen eséllyel lassítani fogja a gépet. Kipróbáltam, és semmilyen teljesítménykülönbséget nem vettem észre. Általános tanácsom a Win98 memóriakezelésével kapcsolatban továbbra is az, hogy hagyjuk az egész problémát a Win98-ra...

Átlátszó szöveg

K Hogyan tudnám elérni, hogy a desktopon szereplő ikonok szövegének szövege átlátszó legyen, és ne a beállított háttérszín? Mert így nagy, ronda színes kockák vannak a desktop képemen, és ez nem túl szép...
Chris

V Igazság szerint ez nem megoldható. Vagy legalábbis a hagyományos Windows felülettel nem. Vannak persze mindenféle alternatív shellek, amelyekkel lehet ilyen átlátszó hátterű szöveget készíteni, de ezekkel soha nem szórakoztam komolyabban, két okból: 1. annyira nem zavart, 2. a Windows már így is meglehetősen túlkomplikált rendszer, nincs kedvem még jobban megkavarni ennek a kártyavárnak a lelki világát egy teljes felületcserével, egy szebb háttérkép kedvéért. Vissza tehát a klasszikus Windowshoz: a probléma nem az ikonokkal van, mert azok átlátszóak lehetnek, hanem az alattuk szereplő szöveggel. A Microsoft úgy döntött, hogy fontosabb a szövegek olvashatósága, mint a háttér szépsége – ebben az esetben pedig (és ilyet azért elég ritkán hallani tőlem) egyet kell értenem Gates bácsival. Mindenesetre a nagy shellcsere (pl. *LiteStep*) telepítése nélkül is meg lehet oldani a dolgot, egy kifejezetten erre kitalált kis célprogrammal, amely talán nem okozhat olyan óriási zavart a gép működésében, ez pedig az ingyenes **Transparent42.exe**, amely megtalálható e havi CD mellékletünkön is. Ennek használata roppant egyszerű, az egész 25k-s programot elég egyszer elindítani, és a szövegek háttere eltűnik. Mivel minden egyes Windows indításkor futtatni kell, célszerű berakni az Indítópult programjai közé. Lefutása után az összes desktop ikon háttere átlátszó lesz, a program pedig kilép. Vannak még kellemes trükkök a programban, a részletekért érdemes elolvasni a hozzá mellékelt tájékoztatót.

Az első Windows fagyás

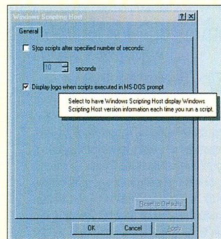
K Anélkül, hogy korszakalkotó nagyságot tulajdonítanék saját személyemnek, azt hiszem, én használtam először a „Kék halál" kifejezést a Windows elhíresült lefagyásának jellemzésére, valamikor az 1990-es évek környékén, mikor rendszergazda voltam egy iskolában. Emlékszem, akkoriban (és azóta is) elég sűrűn előkerült a kifejezés, mivel szeretem ezeket a költői képeket. Mostanában viszont egyre gyakrabban találkozom ezzel a megnevezéssel a különböző számítástechnikai magazinok hasábjain és weblapokon is.
Hein Mönnig, Cape Town

V Annak idején én egy közepes méretű cégnél dolgoztam Windows alapú rendszerekkel, s akkor éppen a 3.1-es váltotta le a 3.0-kat... A „Kék halál" kifejezés pedig már akkor közszájon forgó szófordulat volt. Nem tudom, hogy a munkatársaim alkották-e vagy hallották valahonnan, de te Dél-Afrikában tartozkodtál, ők meg itt a környéken, elég nehéz elképzelni, hogy ilyen gyorsan végigfutott volna a kifejezés a nemzetközi pletykavonalakon. Ha esetleg újságíró vagy TV kommentátor lettél volna, még látnék erre némi esélyt, de az iskolai gépteremből elég nehezen képzelhető el az ügy.

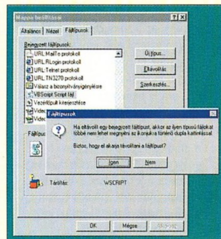
Már én is megpróbáltam kideríteni a legendás „Kék halál" eredetét, de nem jártam túl sok sikerrel. Nagyon valószínű, hogy több helyen teljesen egymástól függetlenül került elő, a jelenség „természetes" leírásából. Mindenesetre, ha valakinek rendelkezésére áll írásos bizonyíték, hogy a kifejezést 1990 előtt hol-mikor-ki használta, egy fénymásolatnak biztosan örülnénk, ez talán fellebbentené a fátylat a titokzatos rejtélyről...

A Windows Scripting kiiktatása

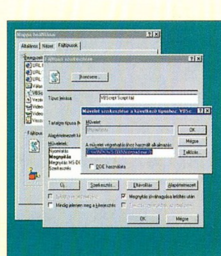
Kápráztasd el az ismerőseidet és zavard össze az ellenségeidet a vírusok számára nyitva álló hátsó ajtó bezárásával.



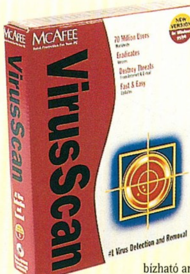
① A Windows Scripting Host (WSH) olyan operációs rendszer komponens, amely lehetővé teszi a Visual Basic Scripting (VBS) használatát. Ez a Win98-nak és a Win95 OSR2-nek egyaránt része. Telepíthető az *Internet Explorer 5.0*-val is. A WSH eredetileg automatikusan ütemezett feladatok végrehajtására született, de csatolt állományként .vbs fájlt tartalmazó üzenetet használt több nagyot ütő vírus, a NewLove és az ILOVEYOU is a rendszer megfertőzésére. Mivel a VBS ütemezést szinte sehol nem használják, ezen vírusok hatástalanításának hatékony módja lehet a WSH teljes kikapcsolása a rendszerben. Ez minden .vbs csatolmányt felismerhetetlen bináris állományokká tesz majd a rendszer számára, így a rendszer nem foglalkozik majd ezekkel a postaládába érkezett rosszindulatú küldeményekkel.



② A WSH kikapcsolásához OSR2 alatt nyisd meg a **Sajátgépet**, itt a **Nézet** menüből válaszd a **Beállításokat**. A **Fájl típusok** menüben keresd meg a **VBScript Script** állományhoz tartozó bejegyzést. Válaszd ki, majd kattints az **Eltávolításra** és az **OK**-ra. Ez a kis trükk biztosítja, hogy a WScript program ne induljon el automatikusan, hogyha a rendszer egy .vbs kiterjesztésű állománnyal találkozik. Ha Win98 operációs rendszerrel rendelkezel, keresd meg a **Beállítások/Vezérlőpult/Programok hozzáadása/Windows Telepítés** pontot. Itt keresd meg a **Kellékek** mezőt, és kapcsold ki a WSH név mellett szereplő pipát.



③ NT és Windows 2000 felhasználók számára ugyanaz az eljárás, mint a Win95 esetében (bár Win2K alatt a **Mappa beállítások** párbeszédablak nem a **Nézet**, hanem az **Eszközök** pontból érhető el), de lehetőség van a WScript program más, jobb indulatú alkalmazásra való kicserélésére is. Mivel a .vbs állományok olvasható szöveges állományok, érdemes például a Jegyzettömbhöz kötni a kiterjesztést. Így a szövegszerkesztőben átnézve megbizonyosodhatunk arról, hogy az adott csatolmány tartalmazott-e vírust. Ennek végrehajtásához az **Eltávolítás** pont helyett a **Szerkesztésre** kell kattintani, majd a listáról a **Megnyitást** kiválasztani és újra a **Szerkesztést** választani. A **wscript.exe** programot ezek után elég a **notepad.exe**-re cserélni az indítási parancssorban.



④ A WSH eltávolítása vagy megbénítása elég egyszerű, de valóban olyan jó ötlet? Hogy ezt a komponenst vírusok használják, az még nem jelenti azt, hogy hasznos programok számára nincs funkciója. A válasz igen, valóban nincs rá garancia, hogy más programok nem használnák ezt a Windows funkciót, és ezt az eltávolítás előtt nehéz is megállapítani. Persze a WSH újratelepítése is ilyen egyszerű, viszont nem fogsz egyértelmű hibaüzeneteket kapni, hogy „Telepítse vissza a Windows Scripting Host komponenst" – így rengeteg időt elvihet a hiba okának keresése. A másik dolog, hogy a WSH kiiktatása csupán az ILOVEYOU és a hasonló elven működő vírusok ellen nyújt védelmet, így akár hamis biztonságérzetet is adhat. A vírusok elleni leghatékonyabb védelmet továbbra is egy állandóan frissített, megbízható antivírus program jelenti.

Hardver csemegék

Nyerő alaplappal és gigahertzes processzorral te lehetsz a táplálékránc csúcsa, aki nem retten meg semmitől – legfeljebb a lezuhanó meteoroktól.

K

Hordozható MP3

Egy barátom most vett autót és szeretne bele egy MP3 lejátszót. Viszont az autós MP3 szettek egyelőre iszonyatosan drágák, egyszerű lejátszót meg nem akar használni azzal a magnó adapterrel – szerinte az egész iszonyú konfúz benyomást keltene. Ezért aztán azt mondtam neki, hogy tegye be a régi gépét az autóba, mi egészen briliáns ötletnek tűnk mindaddig, míg ki nem derült, hogy mennyibe kerülne egy ilyen PC árammal ellátása.

Szerintem amire szükségünk van, az egy 12V-230V DC/AC konverter, de amit találtunk, az bizony komoly összegbe került. Van valami más módja, hogy árammal lássunk el egy PC-t az autóban, vagy marad a kazettás lejátszás, amíg az autós MP3 ára le nem száll valami normális szintre?

Chris Cooper

V

Egyre jobban sajnálom, hogy nincs „A hónap őrültje" díjunk, mert ez a levél tuti nyerő lett volna. Mennyibe kerülhetnek ezek az autós MP3 lejátszók, hogy inkább megéri betelepíteni egy komplett PC-t? És mennyire lehet „konfúz" egy magnó adapteres megoldás egy teljes géphez képest, a maga tucatnyi tekergő kábelével és monitorával? Egy PC és a monitor együttesen hozzávetőlegesen 3-400 wattot fogyaszt, ez sokkal több, mint az autó elektromos egységeinek összes fogyasztása. Hogy az akkumulátort töltött állapotban tudd tartani ilyen áramfelvétel mellett, óránként 60 km-es sebességgel kellene hajtanod, egyesben. Azután itt ez az apró jogi probléma, hogy az autó első ülései elé tilos monitort vagy TV készüléket szerelni. Tehát beépítenéd a cuccot a hátsó ülésre, és minden egyes alkalommal átmásznál, ha át akarsz lépni egy számot, vagy tartasz hátul egy zenefelelőst? Nem hiszem. Az egész ötlet teljesen zizi.

K

Hidegérzékeny gép

Az lenne a problémám, hogy a gépem állandóan kikapcsolódik, legalábbis hideg állapotban. Olyan, mintha a bekapcsolás utáni első órában valaki időnként ki-be kapcsolná a gépet. Ezalatt az idő alatt sokszor előfordul, hogy a merevlemez egyszerűen leakad, és csak úgy lehet működésre bírni, ha a gépet 2 centire felemelem, majd visszaejtem az asztalra. Így aztán soha nem is kapcsolom ki. A PC-t egyébként magam építettem, miután a régi P200-as gépem alaplapja teljesen elszállt.

Mark Godden

V

Könnyen lehet, hogy van egy hajszálrepedés valamelyik nyomtatott áramkörön vagy foglalatban, esetleg kábelben. Mikor a PC hideg, a kontaktus állandóan megszakad, de a melegedéssel a fém is tágul, és a kis rés bezáródik. Az, hogy a gép ennek hatására ki-be kapcsolódik, azt valószínűsíti, hogy a probléma valahol a tápban vagy annak kábelében van, ezért elsőként ennek a cseréjével próbálkoznék. A merevlemez hibája nem feltétlenül függ ezzel össze, bár ha az alkalmazott hibaelhárítási technikák egyik alapköve a gép földhöz csapkodása, könnyen lehet, hogy a táp „betegségét" is ez okozta. Ha a merevlemez (vagy bármilyen más) alkatrész hibája így orvosolható, akkor ott vélhetően mechanikus hibával van dolgunk, és célszerű az adott egységet mielőbb kicserélni.



A számítógépek alacsony hőmérsékleten különösen viselkednek – tessék őket gondosan felöltöztetni.

K

Alaplap az örökkévalóságnak

A jelenlegi gépemben egy AbitBM6 alaplap található, 333MHz Celeron processzorral. Az alaplap a 66MHz és 100MHz alaplapi frekvenciát is támogatja, a szorzó pedig 8x-ig állítható. A kézikönyv azt írja, hogy ezek a beállítások kézzel módosíthatóak az elkövetkezendő processzorok befogadására, de mikor a Sandra pro-t futtatom a gépen, az azt írja ki, hogy legfeljebb 450MHz-s processzor futtatható az alaplappal.

Chris Brown

V

Mikor a kézikönyv azt írja, hogy elkövetkező processzorok, nem pontosan az örökkévalóságra gondol. Legfeljebb arra, hogy a következő megvásárolt processzorhoz még jó lesz. A nálam lévő specifikáció szerint a BM6 még 133 MHz-es buszsebességgel is működhet, de ennél sokkal több kell ahhoz, hogy egy alaplapon biztonságosan elműködjön az 1GHz-es processzor. Minden más alaplapi chipnek megfelelő teljesítménnyel kell működnie, hogy a processzor teremtette igényeknek megfelelhessen. A specifikáció eltérő adatokat közöl a *Sandra pro*-hoz képest, itt ugyanis csak 433MHz a hivatalosan maximálisnak megjelölt processzor órajel. A lényeg mindenesetre ugyanaz – ami tegnap még időtálló, az mára bizony kissé elavult.



Chris Cooper nagyon boldog lenne egy ilyen autós MP3 hangrendszerrel, amelyen még a *Quake* is jól fut – a lábnak persze kevés hely marad, de valamit valamiért.

Olvasói tipp

Ha gyorsan összefoglalót kell küldened a gépedről valamilyen technikai támogatás miatt, vagy csak villogni akarsz a legújabb bővítéssel a haveroknak, válaszd a Start/Programok/Kellékek/Rendszer eszközök/Rendszer információ pontot. Ezután aktiváld a Fájl menüből a nyomtatást.

Paul Darroch

K DVD „interkontinentális" támogatással

Most vettem egy Pioneer 114 10x DVD olvasót. Viszont van benne területi kód ellenőrzés, én pedig már öt alkalommal váltottam kódot, és megragadtam az 1-esnél. Hallottam már mindenféle firmware update-ekről, de a meghajtóban jelenleg 1.25-ös firmware található, és a legközelebbi verzió, amelyben nincsen területi kód figyelés, az 1.24-es. Működik majd ez a meghajtómmal? Azt hallottam, hogyha nem, a meghajtó véglegesen károsodhat.

Omar

V Szerintem ez csak amolyan elrettentő pletyka, amelyet a gyártók terjesztenek a vállalkozó kedvűek visszatartására. Mivel a régiókód benne van magában a firmware-ben, nem lenne értelme az 1.25-öt egy másik 1.25-re updateelni. Egyszerűen vissza kell lépni ahhoz a verzióhoz, ahol a területi kód még nem szerepelt – azaz ebben az esetben az 1.24-hez.

K Hiányzó hangszóró

Nemrég vettem egy új alaplapot, és nem tudom, hogyan tudnám beüzemelni rajta a PC Speakert. A régi alaplapomon (a lap által annakidején ajánlott Gigabyte GA71xe) rajta volt az egység, de ezen az újon nincsen. A szükséges csatlakozók megvannak, de itt mintha külső hangszóróra lenne szükség.

Kieran Keegan

V Ennek valószínűleg az az oka, hogy szinte mindenki más gépében a PC házában van ez a hangszóró és nem az alaplapon. Emiatt nincs értelme új házat venni, a PC speaker csatlakozóját rákötheted a hangkártyára, így minden speaker hang a külső hangfalakon szólal majd meg.

Vannak különböző olcsó upgrade megoldások, ha nem bánod, hogy lyukakat kell égetni az alaplapba – bár az esetleges alaplapcsere bizony lényegesen többe kerülhet, mint az a kevés többletteljesítmény.

K Foglalt jelzés

Néha egészen olyan hangok jönnek ki a számítógép házából, mintha a telefon foglalt jelzése lenne. Már próbáltam kiszedni és visszahelyezni az összes kártyát, de a hang nem tűnt el. Mikor így indítottam el a gépet, a hang megszűnt ugyan, de 2-3 nap múlva újra megjelent.

Alan Russel

V Ha a hang pontosan olyan, mint egy foglalt jelzés, könnyen lehet, hogy valójában az. Megpróbáltad már ilyenkor felvenni a telefont és belehallgatni? Lehet, hogy a belső modem önálló életet él, és ilyenkor igyekszik kapcsolatot létesíteni egy vírus készítőjével, hogy csendben áttöltse neki az összes hitelkártya információdat. Ha mégsem ilyesmiről lenne szó, próbáld meg kiszedni a hangkártyát, és úgy elindítani a rendszert, hátha eltűnik a hang. Nincs olyan sok hang kibocsátására alkalmas egység a PC-ben, ezért aztán elsőként az lenne a szerencsés, ha meg lehetne találni, hogy pontosan melyik felelős a hangokért – ezután a megoldás is sokkal egyszerűbb lehet.

K A mininum elég?

Hogyha a processzorom éppen megfelel egy játék minimális követelményeinek, előfordulhat, hogy a program állandóan lefagy egy komplikáltabb jelenetnél? Azért kérdezem, mert az AMD K6-2/450-es gépemen egy bizonyos pontnál minden esetben lefagy a Rainbow Six.

David Evans

V Még ha a minimális feltételek alatt volna is, annak sem szabadna lefagyást eredményeznie. Ha pedig a *Rainbow Six* K6-2/450-en fagyna, de K6-2/500-on nem, a minimális követelményekhez K6-2/500-at írtak volna – de nem ezt tették. Így viszont nem tudok mást tanácsolni, csak az általános lefagyás-elhárítás lépéseit:

1. Keress patchet a fejlesztő cég honlapján.
2. Keress újabb meghajtót a videokártyához a gyártó cég honlapján.
3. Törölj minden háttérben futó alkalmazást a játék előtt (Ctrl+Alt+Del, majd az ablakban írts ki mindent, kivéve az Explorert és a Systrayt.)
4. Indítsd el a gépet a játék előtt bootlemezről – ha a kritikus szakaszon így átjutottál, utána visszatérhetsz a „normális kerékvágásba".

K Zavarosban hálózva

Kérdés: egy modemet össze lehet kötni egy háló kártyával? Sokat spórolnék vele. Előre is köszi!

Jana

V Erre a kérdésre nem könnyű válaszolni – elsősorban azért, mert nem tudom pontosan, mire lennél kíváncsi.

Ha van két géped, és azokban nincs hálózati kártya, csak modem, akkor ezekkel a modemekkel nem tudod helyi hálózatba kötni őket. Egyszerűen lehetetlen.

Ha viszont két géped van, amelyek össze vannak kötve helyi hálózatban, de csak az egyikben van modem, és szeretnél így internetet használni mindkét gépen (azaz megosztani a modemeket) erre van mód. Kell hozzá gépenként egy Win98 SE, továbbá egy példány a PCF 11-es számából, amelyben képekkel illusztrálva megtalálod a módszer leírását.

K Egy kérdésben három kérdés

Egy CD-írót készülök venni többnyire zenék, videofelvételek, esetleg játékok tárolására. Érdemes még ilyen szerkezet vásárlása, vagy esetleg meg kellene várni a DVD RAM megjelenését? Melyik CD-írót javasoljátok? Tudtok javasolni olyan programot, ami letölthető az Internetről és az avi felvételeket mpegre konvertálja?

Redling Gábor

V Bár a DVD RAM-mal már találkozhatunk itt-ott, túlzás lenne komoly elterjedtségről beszélni – tény, hogy a legjobb általános célú, mindenki számára elérhető és kényelmes archiváló eszköz a CD-író. Ezekből is – mint szinte minden hardver esetében – a jó nevű termékek a legmegbízhatóbbak, viszont a legdrágábbak is. Mára tökéletesen használhatóak az IDE csatolójú írók is, nem kell ezért külön SCSI rendszert kiépíteni a gépben. Típusok tekintetében nálunk a Plextor a favorit, a lista a Sonyval és a Yamahával folytatódik. Sebességben igaz, hogy a drágább a gyorsabb, bár a 12x-es írási sebességet már nem mindegyik írható CD toleráļja, így a legjobb talán a 8x-os sebességet használni. Első írónak érdemes dobozos és nem OEM terméket venni, mert ehhez jár a jogtiszta CD-író szoftver is.

Az mpeg kódoló szoftver kérdése már izgalmasabb. Mpeg hangtömörítő program (azaz MP3 tömörítő) már egy halom van a neten, jelentős részük ráadásul ingyenes is. A videóval azonban más a helyzet. Hosszas vadászat után is csak shareware programokat találtunk, mint például a *WIS mpeg 2i*. Ez 30 napos teljes verzióban rá is került a CD mellékletre – kipróbálható. Ha kevés ráfordítással kellene ilyen tömörítő program, érdemes olyan videokártyát venni, amelyhez a gyártó ezt csomagolt programként adja: ilyen például az Asus GeForce kártyák Deluxe sorozata, amelyhez egy meglehetősen alapszintű videovágó program jár, amely viszont képes MPEG 2-be tömöríteni is.

GYIK: Hasznos vírusok

Ez önmagában ellentmondás, nem?

Igen, a hosszú évek tapasztalata valóban ezt mondatja, de semmi akadálya annak, hogy egy vírus hasznosabb dolgot tegyen, mint hogy váratlanul formázza a merevlemezt.

Mint például?

A KOH vírus (avagy Kálium-hidroxid, mivel a név egy kémiai képlettel egyezik meg) kódolja számodra a teljes merevlemeztartalmat. Persze voltak már olyan vírusok, amelyek ezt tették, hogy az adataidat „túszként" tartsák, de itt másról van szó. A KOH ugyanis lehetőséget ad arra, hogy megadd a jelszót a tartalom kódolásakor. Mikor beírod ezt a kódot a PC indításakor, a merevlemeztartalom a felhasználás pillanatában valós időben visszakódolódik, szinte minden teljesítményveszteés nélkül. Ha a jelszó nem stimmel, a tartalom kódolt marad. Ezt csinálja több kereskedelmi forgalomban kapható program is, de a KOH azzal az előnnyel rendelkezik, hogy ingyenes.

Akkor miért kell vírusnak lennie?

Nem kell hogy az legyen, de ez az önsokszorosító technológia több előnnyel is bír. Így a floppylemezek is gyorsan és hatékonyan kódolhatóak. A KOH eltérő jelszót használ a merevlemez és a floppyk esetén, így a lemezt odaadhatod egy ismerősnek az azt nyitó jelszóval, de így sem fog hozzáférni a merevlemezed tartalmához. Az önsokszorosítás emellett a leghatékonyabb installációs technológia is.

Mi történik akkor, ha mégsem akarom ezt a gépemen?

A KOH minden esetben rákérdez, mielőtt egy merevlemezt kódolna. Ha esetleg nemleges választ adsz, a KOH bennmarad a memóriában, hogy az így kódolt floppyt megnyithasd, de a következő indításkor már nem lesz sehol.

Milyen erős a kódolásos védelem?

Legalább olyan jó, mint a DES algoritmus. A KOH az IDEA-t használja, ez egy USA-n kívül fejlesztett algoritmus. Így feltételezhetően nincs benne az NSA által jóváhagyott „hátsó bejárat". A kódolás indításakor azt is kiválaszthatod, hogy normál vagy erős kódolással védje a merevlemezt a program a továbbiakban.

Honnan tudhatom, hogy nincs egy másodlagos funkció a programba építve, ami viszont már nem ilyen jóindulatú?

A program forráskódja 6 fontért letölthető a netről, a www.vectorpress.com.au/tech.htm címről, így bárki átnézheti.

És ajánlanád a használatát?

Őszintén szólva, nem nagyon...

PC Format A sokoldalú PC magazin

pcformat.hu

Eltévedtél internetes utazásaid során? Akkor vágj minket zsebre, és engedd meg, hogy mi legyünk az iránytűd, mely elvezet minden érdeklődéseddel kísért oldalra.

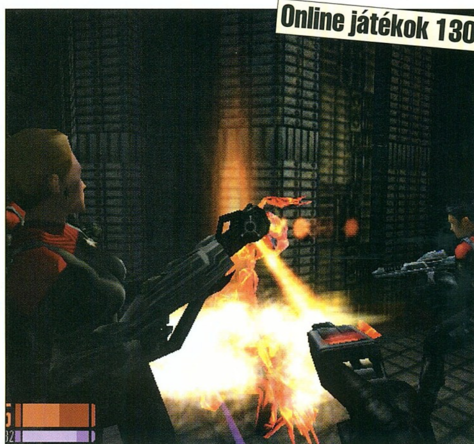
Bevezető

Sziasztok! Az igazi nagyöregek azt mondják, minden nap tanulunk valami újat. Ha azonban ma még nem sikerült összeszedni semmilyen valamirevaló ismeretet, akkor a PC Format jóvoltából most pallérozhatod az elmédet.

Tudtad például, hogy az izraeli postai bélyegeken lévő ragasztó tanúsítottan kóser, vagy hogy a Bugs Bunny hangját kölcsönző színész allergiás a répára, és hogy a krokodil elől úgy menekülhetsz meg a legkönnyebben, ha a hüvelykujjad a szemeibe nyomod? Ezeket a gyöngyszemeket (nem a krokodilét) a weben találtuk, de nemcsak ennyivel szolgálhatunk, mivel az internetes rovatunk szokás szerint tömve van hasznosabbnál hasznosabb információkkal a szörfözők számára. Körbejártuk például kis hazánk kulturális háza táját, tallóztunk giccses képeslapok között, meglátogattuk robot „barátainkat”, és persze az online gamerekről ezúttal sem feledkeztünk el.

Elsősorban az anyagias olvasóinknak kedveskedtünk ebben a hónapban, hiszen megmutatjuk, hogyan lehetséges a megtelt merevlemezeikkel bajlódóknak a web segítségével szabad tárhelyet találni anélkül, hogy egy új vincseszterbe kellene súlyos ezreket pumpálniuk. Az így megtakarított pénzed mellett pedig további potyapénzhez juthatsz, ha regisztráltatod magad az egyik 'pay-as-you-surf' weboldalon. Csak tudnánk, hogy mihez fogsz kezdeni ennyi pénzzel...

Ez a hónap egy kissé olyan, mintha mindnyájan egy óriási világfaluban lennénk, ami mondjuk kétszer akkora, mint Budapest, ám csak nekünk van térképünk. Érezd jól magad, klikkelj egyet ide, kattints egyet oda, és ha eltévednél, ne feledd, hogy mindig megtalálhatsz bennünket a honlapunkon: www.pcformat.hu


Online játékok 130


Pénzügyeink 133


Lézengő 132


Háló Világ 136


Tudtad, hogy... 134

Csak böngészünk és böngészünk és böngészünk...



www.body.builder.hu
A *PCF* csapata igyekszik megvédeni magát az olvasóktól.


stop.extra.hu/apronet
Napi több száz friss apróhirdetésből válogathatunk.



elvira.mavinformatika.hu
Hogyan is énekelte Demjén Rózsi: „A vonat nem vár...”


www.napfolt.hu
Humor, autók, kaszinó, sakk, árverések, képregények...

Net hírek

ÖTÖS FOGAT

Az internet bizony mindig tartogat számunkra meglepetéseket.



Tetris

Java alapú *Tetris* játék két- vagy háromdimenziós változatban. Kiváló időtöltés, különösen munkaidőben. A csajok nem vetkőznek...
falcon.sch.bme.hu/striptris



Babylon 5

A *Babylon 5* népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, mint ez a remek hazai rajongói oldal végeláthatatlan sok információval.
w3.swi.hu/babylon5



Vicc.lap.hu

Jean, mit csinál azzal a kefével? – Az őrület határát súrolom, uram!
vicc.lap.hu



She.hu

A szörfözők közül mind nagyobb arányban kerülnek ki a gyengébbik nem képviselői. Ez a portál is nekik szól.
www.she.hu



A kis herceg

Saint-Exupéry klasszikusa elektronikus formátumban képekkel megtámogatva. Ráadásul egy lelkes amatőr még fel is olvassa nekünk.
www.polarhome.com/kis_herceg

Kutya-világ a weben

A kutya az ember leghűségesebb társa. Vajon fordítva is igaz?

MAGYARORSZÁGON MA A STATISZTIKÁK SZERINT... Hm, nem tudtunk utánajárni, hogy pontosan hány kutya boldogítja gazdáját. Abban mindenesetre megegyezhetünk, hogy milliós nagyságrendről van szó, hiszen lépten nyomon a csaholó jószágokba botlunk. Ezt látszanak alátámasztani a burjánzó hazai kutyás weboldalak is.

A kutyák eredendően alkalmasak vadászni, házat őrizni, nyomozni, szaglászni, játszani, társnak lenni a mindennapokban. (Apropó, a palotapincsi mire jó?) Annyi mindenért szeretjük őket, hogy a témával az egész lapot meg lehetne tölteni. Sok ember tart tehát otthon kutyát – bár az már más kérdés, hogy jól, vagy rosszul. Ki ne látott volna félméteres láncon kopott bundájú kiskutyát monoton körözni, vagy nagy testű, bozontos jószágot a tizedik emeleti, húsz négyzetméteres panelban senyvedni.

Nekik (is) segít, és mindenkit tanít, szórakoztat a Kutya Szövetség honlapja (www.kutya.hu) és még jó néhány társa, melyeket minden állatbarátnak melegen ajánlunk. Aki pedig „eblapra" szeretne mindent feltenni, annak egy remek linkgyűjtemény az www.eblap.com.

Egy adatot mégis sikerült kifürkésznünk: „Budapest utcáin naponta 40 tonna kutyaürülék keletkezik." (www.kutyakaki.com) Még mondja valaki, hogy a téma nem az utcán hever!



Ez a génmanipulált kutyus a budipumpa és szublimációs kémiai folyamatok segítségével az ürüléket rögtön oxigéndús hegyi levegővé alakítja. Rendelje meg most!

◄ „Kutya legyek, ha értem, honnan tudja a gazdim a html kódokat, amivel honlapot épít nekem."

Játékok bérlése az interneten

Rendeld meg online, s ha lejárt, küldd vissza!

Az internetezők Angliában mostantól ki is bérelhetik a legújabb PC-s játékokat, amelyeket azután egyenesen az ajtajuk elé szállítanak egy új, játékok béreltetésével foglalkozó honlap segítségével. A Loan-Gamer arra buzdítja a PC felhasználókat, hogy csatlakozzanak fel a weboldalukra és „mindössze napi 27 pfennigért béreljenek" játékokat. Ez kb. 120 forintnak felel meg. A játékokat másnapra kiszállítják, és a bérlet végén egy felbélyegzett borítékban kell visszaküldeni azokat.

Számos bérleti lehetőség van attól függően, hogy hány játékot és mennyi időre akar valaki bérelni. Havi 14,99 font (1 font kb. 450 forint) tagdíj fejében havonta két játékot lehet bérelni. Az ötnapos bérlet ára 4,75 font, ami a cég szerint „elegendő idő, hogy egy mai játékot elsajátítsunk."
www.loan-gamer.co.uk



A Loan Gamer bérlői maguk küldik vissza a játékot. Jó kérdés viszont, hogy nálunk vajon hányan tennék meg ugyanezt?

Quake TV

Netes játékok új médiuma.

Először a világon egy online játékversenyt közvetítenek élőben a tévén keresztül, így a multiplayer játék mások által nézett sporttá válik. A BarrysWorld szervezte Quake III Arena Európa-bajnokságot Ázsia-szerte a becslések szerint körülbelül 150 millió embernek sugározzák, s a közeljövő tervei alapján Európában először az Egyesült Királyságban is beindítják a közvetítést. „A NOW TV tulajdonosa az egyik leggazdagabb honkongi üzletember" – mondja a BarrysWorld szóvivője – „Ez a médium az internet és a tévé kombinációja próbál lenni, amihez mi biztosítjuk az infrastruktúrát. Még nem mondhatjuk meg, hogy melyik csatornán zajlanak majd a közvetítések, de az biztos, hogy digitális tévé lesz hozzá szükséges." Amíg azonban a műsor átveszi a brazil sorozatok helyét, a www.now.com oldaláról tradicionális „streaming video" formátumban követhetjük az eseményeket.

2 milliárd honlap a weben

Csak az idén megduplázódott az internet tartalma.

Az amerikai Internet Tanács becslése szerint világszerte 304 millió ember használja a netet, akiknek nagy része már nem észak-amerikai. Az online társadalom összességében háromezerszer nagyobb, mint hét évvel ezelőtt, és a web a maga 2 milliárd oldalával ebben az évben megduplázódott.

„Amint egyre több felhasználó származik Európából és Ázsiából és világ többi részéből, az internet egyre inkább multikulturálissá, soknyelvűvé és sokpólusúvá válik" – írják a jelentésben. A világháló természetesen nem ismer határokat, de első évtizedeiben az amerikai felhasználók és az angol oldalak domináltak. Még mindig az angol nyelvű észak-amerikaiak képezik a legnagyobb blokkot, de az európaiak és az ázsiaiak száma mára együttesen meghaladja őket.



A Yahoo! a világ leglátogatottabb oldala.

A kutatás szerint a netezők 51,3 százaléka angol anyanyelvű, és az összes oldal 78 százaléka még mindig angol, nem beszélve az e-kereskedelemmel foglalkozó oldalak 96 százalékos angol többségéről.

Börtönlakók a neten

Online webkamera egy börtönben.



Az igazság zord bajnoka a világ első webes börtönközvetítésén.

Az örökké kíváncsi internetezőknek ezúttal egy arizonai börtön szolgáltat látnivalót. Joe Arpaio seriff úgy döntött, hogy Phoenix állam Maricopa megyei börtönében négy webkamerát szereltet fel. Azt állítja, hogy ezzel elrettentik az embereket a rossz cselekedetektől. Figyelmeztetések emlékeztetik a látogatót, hogy „ez egy valódi, élő közvetítés... az őrizetesek az őrizetbe vétel során erőszakos és nem helyénvaló szexuális viselkedésre szolgáltathatnak példát."

A börtönszervek szerint a webkamerák eltántorítják az embereket a rossz cselekedetektől, de a polgárjogi aktivisták azt állítják, hogy ez a lépés sérti az emberi jogokat, mivel a megfigyelt rabokat nem ítélik el szükségszerűen. Két baljós kamera a börtön előcsarnokát figyeli, egy a cellákra mutat, egy pedig a motozószoba rejtelmeit igyekszik feltárni.

Amikor azonban a letartóztatottak nem mozgolódnak a kamerák előtt, a látogatók az oldal Amazing Video almenüjébe eljutva mazsolázgathatnak. Itt a szórakozásra vágyó szörfös bűnügyi videók közt válogathat, amelyek tartalma a tetőről gyermekét a lábánál fogva lelógató embertől a börtönőrre kést szegező, felzaklatott őrizetesig terjed. Ravasz, sokkoló és bizonyára törvénytiszteletre serkenti az internetezőket. www.crime.com

A sex.comot nem lopták el

Illetve igen, de a domain „nem minősül vagyontárgynak".

A weboldalakat feltörheted, megrongálhatod, de egy amerikai bíróság ítélete szerint el nem lophatod őket. James Ware kerületi bíró szerint a domainnevek nem tekinthetők vagyontárgynak, a domain ugyanis egy szolgáltatás, a telefonszámokhoz hasonlóan. A fontos ítéletet a sex.commal kapcsolatban hozták, amely a világ legértékesebb domainneve a maga havi 140 millió látogatójával.

A sex.com kálváriája 1994-ben kezdődött, amikor a nevet még egy Gary Kremen nevű vállalkozó birtokolta, mígnem október 18-ának reggelén arra ébredt, hogy elvesztette. Stephen Cohen a Network Solution domain regisztrátorhoz küldött hamis levéllel kicsalta, hogy a cím átkerüljön hozzá. A bíróságon a múlt hónapban azonban Ware elutasította Kremen lopási vádjait, azt állítva, hogy az amerikai törvények szerint a domainek nem minősülnek vagyontárgynak, ezért nem lophatók el. „Egyszerűen nincs rá elegendő bizonyíték, hogy egy domainnév – beleértve a sex.comot is – megfeleltethető lenne a tulajdon definíciójával" – írta ítéletében Ware bíró. Elismerte, hogy a törvény hagy sötét foltokat, de hangsúlyozta, hogy nem a bíróságok feladata a törvények alkotása.

Eközben a sex.com továbbra is termeli tulajdonosának a dollármilliókat a pornóreklámok bevételeiből, s Kremen most egy külön pert indít a kaliforniai versenyjogi törvények megsértésével próbálkozva.

Úgy tűnik, hogy a bíróság meglepő döntésének köszönhetően dollármilliókért adhatsz-vehetsz domaineket, de valójában soha nem birtoklod őket.

ÖTÖS FOGAT

A Counter-Strike a legnépszerűbb mod, de korántsem az egyetlen...



Counter-Strike

Valós helyszínek, SAS katonák, gonosz terroristák. A csapatjáték dominál, a Beta 7-es változat már letölthető.
www.counter-strike.net



Day of Defeat

Tetszett a *Hidden & Dangerous*? Akkor ezt is szeretni fogod. A szövetségesek és a nácik ütközete korhű fegyverekkel.
www.dayofdefeat.net



Science and Industry

Két rivális vállalat csatája, amelyben a biztonságiak csapata a másik cég tudósaival próbál leszámolni.
www.contaminated.net/si



Runaway Train

Egy száguldó vonatot kell uralni. Minél tovább tartod magad, annál több pontot kapsz, de pontok járnak az ellenfelek letaszításáért is.
www.planethalflife.com/rat



Wasteland

A *Mad Max* filmek hangulatát idéző poszt-nukleáris sci-fi. Csinos kis ezoterikus arzenál a súlyos kötörő kalapácstól az ijpuskáig.
www.wastelandhalflife.com

Online játékok

Terroristaelhárítás

A játékosközösségek legféltettebb titkai nem kaphatók semmilyen boltban, de mindenhol ingyenesek a netezőknek. A multiplayer modok napjaink új jelenségévé válnak.

JÁTSSZ ÖRÖKKÉ A KEDVENC JÁTÉKODDAL! NOS, ezt a mondatot az internet idézheti elő jogosan, amint azt a legjobb játékok online változatainak (modjainak) növekvő népszerűsége is alátámasztja. Például a *Half-Life* - vitathatatlanul az egyik legjobb 3D-s játék - egy rakás amatőr változatot ért meg, amelyek mindegyike mohó netesek tömegét vonzza maga után, akik örömmel vágnak bele új izgalmakba egy már ismerős környezetben.

Miközben a Valve a hivatalos csapatjáték, a *Team Fortress 2* készítésével szorgoskodik, nem tagadják, hogy az eredeti *Half-Life* hálózati játéka hatalmas tömegeket szippantott magával. A nem hivatalos, a modokat csupán hobbiból készítők naponta lehelnek új életet a *Half-Life*-ba, s őket aktívan támogatja a Valve is. Fantasztikus modok tölthetők le ingyen (lásd a bal oldali oszlopot), amelyek gyakran megszégyenítik az eredeti játékokat is.

A 12. számban internetes játékra, illetve a *Counter-Strike*-ban való részvételre buzdítottunk, amelyet Minh 'Gooseman' Le vigyázó felügyelete alatt fejlesztett ki egy programozócsapat. A játék hivatalos honlapja, a **www.counter-strike.net**, gyorsan a legnagyobb *Half-Life* jelenséggé vált. Ha megtekinted a Won.net frissített szerverlistáját, több mint 3000 *Half-Life* szerverrel találkozhatsz, amelyeknek több mint felén a *Counter-Strike* fut.

Egészen őszintén, ez a mod hibátlan, nem lehet róla leszokni. A *PCF* csapata alig várja, hogy ebédidőben felkaphassa AK-47-eseit, és egymásba pumpálhassák az ólmot.



Uuh. A játékosok bizony nem bánnak egymással kesztyűs kézzel.

Radikális változtatások

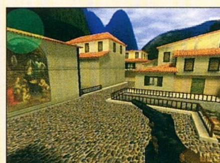
A modok teljesen átírják a játékot, s teljesen más élményt nyújtanak az eredeti szoftverhez képest, amiért súlyos ezreseket csengettél ki. Ez a szépsége a *Counter-Strike*-nak is, amely sok tekintetben felismerhetetlen a Gordon Freeman kalandjai iránt rajongók számára. Ez egy csapatjáték, amelynek témája a *Rainbow Six* és a *Spec Ops* játékokhoz hasonlóan a terroristaelhárítás. Az egyik oldalon a terroristák, a másikon pedig a speciális egységek alkotnak csapatot.

A játékba négy fajta küldetés - túszmentés, bombahatástalanítás, orgyilkosság és szökés -, illetve durván két tucat, a fenti küldetéseket támogató pálya került. Az egyik csapatnak van egy célja (pl. túsz mentése, repülőgép felrobbantása), amit a másik megpróbál megakadályozni. Egyszerű, de nagyszerű.

A mod kulcseleme az idő- és a pénzfaktor. Nincs újraéledés - ha megöltek, csak nézőként vehetsz részt az eseményekben. Azonban egy játék csak körülbelül négy percig tart, és amikor mindenki meghalt vagy a célt valaki elérte, mindenki újra beszállhat. A játékok végén pénzt kapsz jutalmul, attól függően, hogyan teljesítettél utoljára - ölj meg egy ellenséget, ments meg egy túszt

Kiképzés

A Counter-Strike teljesen különbözik a többi első személyű lövöldözős játéktól, ezért időbe telik megtanulni. A PC Format természetesen segít átvészelni az első forró perceket...



Tanuld meg a pályákat! Indíts el egy LAN játékot és rohangálj körbe egy darabig egyedül, jegyezd meg, merre menekülhetsz, hová bújhatsz. Talán bután hangzik, de első alkalommal te irtod ki az ellenség felét, mert körbeosonsz, és hátbatámadod őket. Megéri.



Keress egy remek szervert, lehetőleg magyart, a leggyorsabb kapcsolat érdekében. Ha megtaláltad a neked való, gyors helyet, akkor már odajárhatsz rendszeresen. Ismét a www.mportal.hu/szerverek.php3 oldalt ajánljuk kapaszkodóul.

LAPZÁRTÁVAL!
A single player rajongóknak érdemes tudni, hogy botokat fejlesztenek a Counter-Strike alá, így lehetséges lesz MI-vel rendelkező ellenségekkel harcolni. További hírek: www.botepidemic.com/android/

Most elkaplaaaaak!

vagy csak maradj életben, és extra pénzhez jutsz, amiből fejlesztheted a fegyvereidet.

A csapatmunka azért életbevágó, hogy a játék peregjen és pótolja a deathmatchből hiányzó elemeket. A Valve elkészítette a *Team Fortress Classic*-ot, de a *Counter-Strike* még egy lépéssel tovább megy. A küldetések egyszerűen nem teljesíthetők, ha a játékosok egyedül tevékenykednek, ezért arra kényszerülnek, hogy együttműködjenek, miközben például megpróbálnak megtalálni egy elrejtett bombát a repülőtéren. Saját csapattársad vagy egy járókelő sebesülése pénzbüntetést vagy akár kizárást von maga után.

A profitra és a határidőkre gondosan ügyelő kiadók felügyeletének kényszere nélkül a modok készítői olyan szoftvereket képesek írni, amelyek tartalmukban nem ismernek kompromisszumot. A *Runaway Train* (www.planethalflife.com/rat) például sok eredeti *Half-Life* textúrát használ, de a szerző fantáziáját mutatja, hogy egy mozgó vonaton játszódik. A kezelőfelület és a fegyverek ismerősek lesznek a Valve eredeti játékának minden rajongója számára. A másik oldalról a *Counter-Strike*-ban szinte teljesen átírták az eredeti környezetet. A fegyverek kezelőfelülete sokkal modernebbé vált, s bár talán a túszok ismerősnek tűnnek (nem a kopasz tudósok a Black Mesából?), a fő karakterek modelljei újak és valós katonai felszereléseket viselnek.

Mivel ezek a modok egy filléredbe sem kerülnek, nincs rá okod, hogy ne próbáld ki őket még ma este. Vagy először egy szupergyors modem kellene? Eltekintve a nagyra duzzadt modok és állandó frissítéseik letöltésétől, sajnos nagyobb az esélyed, hogy az első áldozatok közé kerülsz, ha a játék szaggat a lassú a kapcsolatod miatt. PCF


Kívül szürke és barna, belül pedig szép világosvörös. Milyen érdekes.

Az évszak hétköznapi viseletének férfi divatja a puha, laza esésű kétrészes ruha fekete, szürke vagy khaki színben, kevlár betéttel.

Az alkotó szavai

A Counter-Strike agytrösztjét nem bódította el a játék óriási hírneve. A kanadai Minh Le a neten a Gooseman nevet használja, s arról beszélgetett a PCF-fel, hogy mitől lesz egy mod jó multiplayer játék:

PCF: Mi késztetett a *Counter-Strike* megalkotására?
Gooseman: Mindig is csodáltam a terrorizmus elleni hi-tech küzdelmet. Nagyon egzotikusnak tűnt, és tudtam, remek játékot készítenék belőle.

PCF: Mitől oly vonzó a *Half-Life* környezete, hogy benne dolgozz?
Gooseman: Az engine vázanimációi és a nagy felbontású textúrák támogatása. Illetve az is, hogy a játék nagyrészt C++ nyelven íródott.

PCF: Milyen modokon dolgoztál a *Counter-Strike* előtt?
Gooseman: A *CS* előtt lehetőségem nyílt a *Quake*-hez a *Navy Seals* és a *Quake 2*-höz az *Action* projektekben dolgozni.

PCF: Mitől más a *Counter-Strike*, mint a többi mod?
Gooseman: Jó az egyensúly a realizmus és az akció között, és elegendő a grafikai tartalom, hogy a játékosokat egy új világba ringassa. Hajlamos vagy elfelejteni, hogy egy *Half-Life*-ra épülő moddal játszol, mivel sikerült az eredeti tartalom nagy részét lecserélnünk.

PCF: Mennyiben más egy modon dolgozni, mint egy nagy fejlesztőcégnél egy projekten munkálkodni?
Gooseman: Nincs sok különbség. A *CS* csapat kicsi, ezért csekély koordináció és kompromisszum szükséges. A fejlesztést nem kellett elkapkodni, így a változtatásokat a visszajelzések alapján végezhettük el.

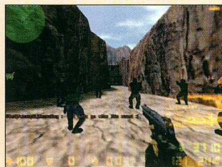
PCF: Melyik a kedvenc *Counter-Strike* pályád és miért?
Gooseman: Nincs igazán egyetlen kedvencem... Inkább azok a pályák tetszenek, amelyek egyszerűen segítik a csapatjátékot.


Az irodai bútorok nagy ritkaságnak örvendtek, ezért a népek bármit megtettek, hogy megszerezzék őket.


Ismerd meg a fegyvereidet. Minden egyes játék elején mindössze 60 másodperc áll rendelkezésedre, hogy új fegyvereket vásárolhass. Szokj hozzá a neked tetsző fegyverekhez, és tanuld meg, hogyan választhatod ki őket gyorsan a menüből.


Légy csapatjátékos. Ez a játék alapelve, amely nagyon jól beválik, ha megfelelően alkalmazzák. A csapatodból legalább egyvalakit szerezz magad mellé társként, mozogjatok együtt a pálya területein, s fedezzétek egymást, amint az ellenség felé közeledtek.


Légy óvatos és halálos. A lépések hangjai jól jelzik valaki közeledtét, ezért lapulj meg. Lőj rövid sorozatokat, amivel szintén jobb lesz a találati pontosságod. Teljesen automata üzemmódban hamar célt vesztesz, mert a fegyverek visszarúgnak.


Gyorsabban haladsz, ha egy csőre töltött óriáskarabély helyett kést vagy kézifegyvert tartasz a kezedben. Tedd hát el a nehézfegyvereket, amíg nem közelíted meg az ellenséget. Kapcsold ki a zseblámpád, ha nincs rá szükséged – szép, fényes célpontot nyújt.

ÖTÖS FOGAT

Megfogyatkozott agysejtjeid kulturális táplálék után kiáltanak?



Napfolt Galéria

A Napfolt Galériájában a virtuális teremőr segítségével sétálhatunk végig a bemutatott képeket megcsodálva.
www.napfolt.hu/gallery



MAMA

A MAgyar Múzeumok Adatbázisának eléréséhez nem sikerült regisztráltatni magunkat, de a közölt tér-képekkel legalább a múzeumokhoz odatalálunk.
www.mama.hu



MTM

A Magyar Természettudományi Múzeum honlapja szerény designnal és bőséges tartalommal várja az odalátogatókat.
www.nhmus.hu



Műcsarnok

A weboldal egy árva képet sem mutat be a szépre ácsingózó szörfözőnek, azt azonban megtudhatod, hogy 300 forintért a kiállításokat bárki megnézheti.
www.mucsarnok.hu



Kiállítások

A Pesti Műsor azoknak nyújt segítséget, akik olthatatlan szomjat éreznek, hogy ellátogassanak valamelyik múzeum tárlatára.
pestimusor.euroweb.hu/musor/muzeum/jobb.html

Lézengő

Kulturális kitekintő

A *PCF* csapata nem olyan nyárspolgárok hordája, akik Jókait is csak a bablevesről ismerik. Csatlakozz hozzánk egy körsétára a kedvenc múzeumainkba...

A felvilágosulatlanok részéről érthető lenne, hogy a gyümölcslémámorban úszó éjszakáktól nem idegenkedő *PCF* csapatát egy félművelt, joystickrángató, szedett-vedett csürhének lássák. Elhamarkodottság lenne azonban külsőségeink alapján megítélni bennünket. Extrovertált külsőnk mögött kutatóintézetekbe és könyvtárakba való elmék rejtőznek, s ezeknek a lüktető organizmusoknak folyamatos lelki és intellektuális felfrissülésre, regenerációra és megvilágosodásra van szüksége.

Mit tesznek hát a lapkiadó legfényesebb koponyái azért, hogy újra és újra visszanyerjék az éltető inspirációt? Nos, felhúzzuk a legjobb cipőinket, szépen megfésülködünk és kiköpjük a rágónkat, majd elbaktatunk a legközelebbi galériába, kiállításra vagy múzeumba. Ezeken a helyeken olyan nyugodtság található, amitől bárkinek szabadon szárnyalnak a gondolatai, amint a művészek képzelete tovaröppenti őket a végtelen tér és idő birodalmába. Azért szép lányokkal is találkozhatsz arrafelé. Így hát körbepásztáztuk tiszteletre méltó barátunkat, a jó öreg webet, hogy egy kis kultúrát szívjunk fel magunkba.



A szocreál „művészek" bizony nem sajnálták az anyagot alkotásaikból, amelyek a keleti blokk megingathatatlan nagyságát voltak hivatottak szimbolizálni. Nem a szobrokon múlott...

Magyar Nemzeti Múzeum

A Nemzeti Múzeum minden magyar kultúra forrása, „feladata a magyar nép és Magyarország történetére vonatkozó tárgyi emlékanyag gyűjtése, őrzése, továbbá a gyűjteményanyag tudományos feldolgozása és a közönségnek való bemutatása". Itt mindenki magába szippanthatja a dicső (és kevésbé dicső) századok során őseink tetteiből áradó fennköltséget. A múlt század közepére Pollack Mihály tervei alapján felépült monumentális falak közt láthatjuk a hazánk ezeréves történetét felölelő emlékeket. Nem csoda, hogy Petőfi ennek az impozáns épületnek a homlokzata elől hívta talpra a haza nevében honfitársait.

De térjünk át a kiállításokra. Magától értetődő, hogy a múzeum egyik állandó kiállítása a Magyarország története az államalapítástól 1990-ig címet viseli, amely a főbb történelmi korok szerint osztja fel históriánkat. Az egyes korszakokat csak néhány mondattal és egy-két képpel illusztrálják a honlapon, aki bővebben meg akar ismerkedni eleinkkel, annak személyesen kell a múzeumba látogatni. A hely egyik különlegessége a szent Koronázási Palást, aminek arannyal telehímzett rozettamintás bizánci selyem alapanyaga évszázadokon át bírta a „gyűrődést". A Római kőtárban Java alkalmazások segítségével járhatjuk körbe a termet, a nyíllal pozicionálva és zoomolva a kiválasztott tárgyakról részletes információt kapunk.

Az állandó kiállítások mellett természetesen időszakosokat is rendeznek, például az egyesülő Európa témájában. A hazai szervezésű brüsszeli fegyverkiállításnak pedig „nagy sikere volt, bár tapasztalatlan gárdával kellett a kiállítást felépíteni" – tudhatjuk meg a tervezőtől.

Összességében az egész weboldalról elmondható, hogy inkább csak rövid betekintést, ízelítőt ad a gazdag, eredeti tárlatokhoz képest, ezért ha az oldal meglátogatásától kedvet kaptál hozzá, valójában a helyszínen térképezheted fel országunk történetét.
origo.hnm.hu

Néprajzi Múzeum

A Néprajzi Múzeum arra törekszik, hogy az emberiség igen változatos társadalmi és kulturális életével ismertesse meg az érdeklődőt. Elsősorban a magyar nép hagyományos műveltségét mutatja meg, azt, hogy miként éltek a magyar társadalom többségét kitevő parasztok, kézművesek a modern gyáripar előtti korszak jellemző körülményei között. A múzeum kalotaszegi hímzésmintával stilizált honlapjáról megtudhatjuk, hogy állandó kiállítása A magyar nép hagyományos kultúrája címet viseli, azonban jelentős nemzetközi anyaggal is rendelkezik, így lehetősége van arra, hogy érzékeltesse a világ társadalmi és kulturális sokszínűségét, kezdve a letűnt korok egzotikus kultúráitól, a napjainkban tapasztalható változatos életformákig.
www.hem.hu

Szoborpark

Mostanában látható a tévében egy reklám, amiben egy jól fésült úriember azt hangoztatja, hogy a jelen a múlt nélkül nem értékes. Ebben bizonyára van valami igazság, még ha a múlt nem is mindig kellemes emlékeket idéz fel benned. Nos, ez a szabadtéri kiállítás „a kommunista diktatúra gigantikus emlékművei" mutatja be. Idestova több mint egy évtizede nem hagyták, hogy Lenin és a magyar-szovjet barátság egyéb emlékművei az ózdi kohók martalékává legyenek, hanem inkább összegyűjtötték őket Budapest egy külső kerületében a világ okulására. Az ötletesen kivitelezett honlapon három virtuális kamerát mozgatva is körbenézhetsz a helyszínen, és ha ezek után olthatatlan vágyat érzel, hogy 200 ezerért beszerezz egy Marx portrét, megteheted a redcollection (www.redcollection.com/hu/) árverésén.
www.szoborpark.hu

PCF



Ideje feleleveníteni az osztálykirándulásokat. Tudod, a Néprajzi Múzeum nem az a hely, ahová az ország apraja-nagyja rajzolgatni jár.

Pénzügyeink

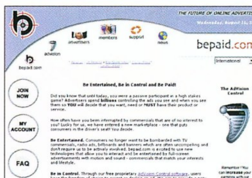
Potyapénz

Márpedig potyaebéd nem létezik, de kit érdekel, ha zsebre tehetsz egy kis potyapénzt is? A *PCF* felmérte a 'pay-as-you-surf' rendszereket.

Azt mondják, az élet legszebb dolgait ingyen kapjuk. Mégis, a szélsebes PC-k, a lélegzetelállító videokártyák, a vértől fröcsögő játékok és a többi műszaki csoda mind-mind igen drága mulatság, s még a legvastagabb pénztárcát is megviselik. Mégsem kell eladnod a konyhabútort, hogy megvedd a legújabb videokártyát. Ha csatlakozol egy 'pay-as-you-surf' rendszerhez, fizetést kaphatsz pusztán azért, hogy kóborolsz az interneten.

Rengeteg ilyen típusú szoftvert kínálnak, de mindegyik ugyanazon az elven működik. Regisztráltatod magad az egyik szolgáltatónál, mondjuk az Spediánál (www.spedia.net), és letöltesz egy reklámcsíkot, ami mindig ott csücsül a képernyődön, amikor az interneten lógsz. Minden egyes óráért fizetnek egy bizonyos összeget, amit te, vagy valaki más, akit te küldtél a szolgáltatóhoz, a világhálón tölt.

A telefonköltség rendszerint az egész elgondolást értelmetlenné teszi, ám a csökkenő tarifákkal az ötlet egyre vonzóbbá válik. Azért még ne rohanj el egy új Ferrarit rendelni. A fizetség általában alacsony, és a legtöbb 'pay-as-you-surf' rendszer 25 dollárnál nemigen fizet ki többet havonta. A bankoddal is jó lesz egyeztetni: a legtöbb amerikai oldal dollárban fizet, és a bank kezelési költséget számolhat fel a valutában érkező csekkek beváltásáért.

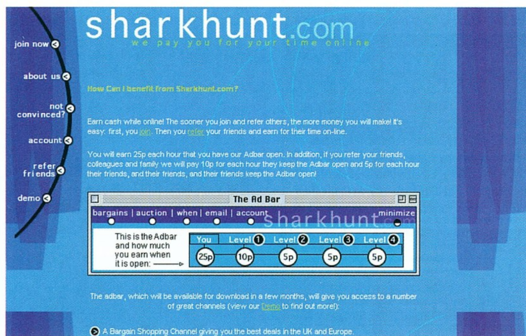


A Bepaid (www.bepaid.com) szokatlan megközelítést alkalmaz – akkor kapsz pénzt, ha a reklámokra kattintgatsz.

Egy kis kiegészítő

Te esetleg havonta csak néhány órát szörfözöl, ám akárhány embert beszervezhetsz ugyanahhoz a szolgáltatáshoz. Ha a regisztrációnál a te azonosítódat is megadják, mint a szolgáltatás ajánlóját, akkor az ő online eltöltött idejükért is kapsz órabért, amivel már csinosabb összegre lehet szert tenni. Ez az egyetlen módszer, hogy a 'pay-as-yo-surf' rendszerekből rendes pénzt nyerj ki. Azért ne dőlj be az eltúlzott ígéreteknek, az egyes oldalakon ígért összegek megszerzéséhez egész Európát meg kellene győznöd, hogy rád hivatkozva szálljanak be a mókába.

Akármit is teszel, ne hagyd magad elcsábulni a hírcsoportokba küldhető „Keress pénzt az internetezéssel! Mondd nekik, hogy én küldtelek!" típusú üzenetektől, hogy minél több hivatkozást szerezz. Különben a regisztrációd eltávolítják, és elveszted az addig összegyűjtött pénzed. A kéretlen, spam üzeneteket szigorúan tiltja az összes rendszer. Azzal se mész sokra, ha az e-mailek írása vagy játék közben nem szakítod meg az internetkapcsolatod. Szinte minden reklámcsík tudja, hogy éppen használod-e a böngésződ, és az ilyen olcsó trükköknek nem dőlnek be. Ha azonban betartod a szabályokat és sikerül beszervezni egypár ismerősödet, biztosan összehozhatod a havi sörre valót. PCF



A Sharkhunt (www.sharkhunt.com) egy angliai weboldal, amely óránként 25 pennyt (kb. 110 Ft), illetve a rád hivatkozó felhasználókért óránként 10 pennyt (kb. 44 Ft) kínál.

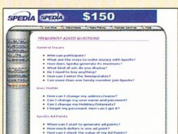
Potyapénz a Spediától



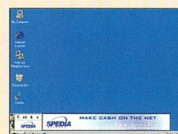
A Spedia (www.spedia.net) az egyik legismertebb 'pay-as-you-surf' rendszer. Óránként 47 centet fizetnek, méghozzá az online eltöltött órák korlátozása nélkül. A regisztrációhoz kattints a Join now gombra a képernyő tetején, majd a gördíthető listából válaszd ki Magyarországot.



A következő lépésben írd be a kérdőívbe a személyes adataidat. Nagyon fontos, hogy helyesen töltsd ki, különben nem látsz viszont egy vasat sem. A kérdőív első sorában választanod kell egy jelszót is. Ha egy barátod ajánlása alapján vagy itt, ne felejtsd az ő azonosítóját is begépelni.



Miután a jelentkezésed továbbítottad, kiírja az azonosítód, a login neved és a jelszavad. Ekkor rögtön le is töltheted a *SpediaBar* szoftvert, amivel elindíthatod a pénzkereseted. Ha a Login/out menüben bejelentkezel, mindenféle összesítéseket és statisztikát láthatsz az eredményedről.



A képernyőn egy csíkot elfoglaló *SpediaBar* szoftver számolja az online eltöltött időt. A szoftver okosabb, mint gondolnád – csak akkor számolja az időt, ha használod a böngésződ, és megáll, hogyha hosszú időre tétlenül hagyod az ablakát. Egyszerre 30 dollárnál kisebb összeget nem fizetnek ki.

Ötös fogat

Keress pénzt úgy, hogy abszolút semmit nem csinálsz ezekkel az oldalakkal.



Pays U

Tizenkét penny óránként, plusz hat a barátaid által online töltött időért. Figyelj az apró betűs részre, mert csak akkor fizetnek, ha eléred a 47 fontot.
www.paysU.com



Yellow Bubble

Az oldal a reklámbevételeinek bizonyos százalékát kínálja fel, bár példákat nem nézhetünk meg. Számunkra túlságosan homályos.
www.yellowbubble.com



Valuepay

A Valuepay óránként 63 pennyt kínál, de csak havi 50 dollárt kereshetsz, amíg nem szervezel be másokat is. A kifizetéshez 50 dollárt kell gyűjteni.
www.valuepay.com



Spedia

Jelenleg 47 centet ajánlanak óránként, méghozzá az online eltöltött órák korlátozása nélkül. Már 30 dollár összegyűjtése után fizetnek.
www.spedia.net



Getpaid4

A 48 centes óránkénti díjat maximum havi 75 óra online eltöltött időért fizetik ki. A felhasználónak itt is részletes kérdőívet kell kitöltenie.
www.getpaid4.com

Tudtad, hogy...

Tárhely-éhség

Lelassult merevlemezed már csak kúszik-mászik az évek során letöltött programok súlya alatt? Ne verd magad kiadásba egy új miatt – tárold inkább a sok limlomot az interneten.

ÖTÖS FOGAT

Hol találhatod meg a legnagyobb ingyenes virtuális háttértárolókat?



I-Drive

Az *I-Drive* az egyik legjobb online tárhelyszolgáltató. Korlátlan mennyiségű és típusú fájlt tölthetsz fel a fürge Sideload segítségével.
www.idrive.com



MySpace

300Mb szabad tárhely segíti boldogulásod. Illetve további megákat is kaphatsz, ha ráveszed a barátaidat a regisztrációra.
www.freediskspace.com



MyPlay

Az oldalt MP3 fájlok tárolására alakították ki. A *MyPlay* sok nagy nevű MP3 oldalt állít maga mögé, s 3Gb-os tárhelyet kínál!
www.myplay.com



My MP3.com

Az MP3.com ingyenes szolgáltatásként 50 megát biztosít MP3 fájlok tárolására, bár szupergyors kapcsolat kell hozzá.
www.mp3.com



Driveway

A derűs online tárhelyszolgáltató 100Mb tárhelyet kínál ingyenesen a szörfözőknek az *I-Drive* stílusában.
www.driveway.com

HA OLYAN VAGY, MINT MI, AKKOR A TE VINcsesztered is biztosan jól meg van pakolva mindenféle vackokkal – digitális fényképekkel, a valaha írt összes levéllel, az évek alatt letöltött programokkal, és azokkal az idióta videókkal, amiken mindig olyan jókat lehet röhögni. És most, hogy már oly sok mindenkinek van internetelérése, meghajtóink – ha lehet – még nagyobb nyomásnak vannak kitéve, mint korábban, ráadásul a fájlok is egyre nagyobbakká válnak. Az aprócska szöveges fájlok helyett – amelyek elfértek egy 1,44Mb-os floppy töredékén – mindnyájan gigantikus multimédia fájlokat használunk.

Igaz, hogy rendszeresen végezhetünk nagytakarítást a PC-ben, hogy megszabaduljunk a feleslegessé vált fájloktól, de mi abban a jó? Sokkal egyszerűbb őket úgy hagyni, ahogy vannak, szétszórva a géped belsejében, s aztán új tárhely után nézni. Ehhez azonban még új merevlemezt sem kell vásárolnod, egyszerűen irányítsd a webböngésződ egy online tárhely oldalra és sok-sok megabájtnyi hely fog teljesen ingyen rendelkezésedre állni.

Az online tárolás nem újdonság. Az emberek évek óta tárolnak fájlokat az internetszolgáltatójuk webes tárhelyén vagy a GeoCitiesnél (**www.geocities.com**). A fejlődés azonban mára mindezt sokkal vonzóbb lehetőséggé tette. A csökkenő, átalány alapú internetelérési díjak, a gyors modemek, az ISDN (netán ADSL) kapcsolat, a munkahelyi hozzáférés mind-mind azt jelenti, hogy az internet végre eléggé gyors, hogy életképes adattároló médiummá váljon.

A ZDNetről (www.zdnet.com) közvetlenül az *I-Drive*-ra továbbíthatod a fájlokat, amely a Sideload használatával korlátlan helyet kínál.

Ésszerű megoldás

Nincs akadálya, hogy fájlokat tölts fel a saját webes tárhelyedre, de ez számos kellemetlenséget eredményezhet. A szolgáltatók rendszerint korlátozzák, hogy mennyi hellyel gazdálkodhatsz, s azt is szigorúan szabályozzák, hogy mit igen és mit nem tárolhatsz a szervereiken, ráadásul mindezt egy FTP programmal kell végrehajtanod. Ahhoz például, hogy egy MP3 fájlt tárolj az internet-szolgáltató szerverén, először le kell töltened a webről a saját gépedre, aztán feltölteni a webes tárhelyre. Ez bizony túlságosan időrablónak tűnik, ennél sokkal egyszerűbb módszer is létezik. Regisztráltasd magad egy virtuális meghajtóra, küldd el a fájlt oda, majd menj dolgodra, foglalkozz valami sokkal érdekesebbel, míg a fájl a webről áttöltődik az online tárhelyedre. Az online meghajtók más okból is hasznosak. Biztonsági mentéseket végezhetsz fontos fájlokról, mielőtt kockázatos hardvercserébe vágnád a fejszéd, vagy olyan gyakran használt dokumentumokat is feltölthetsz, amelyeket a világ bármely részéről szeretnél elérhetővé tenni. Sok oldal azt is lehetővé teszi, hogy megoszd másokkal a dokumentumaidat. Ez hasznosnak bizonyulhat, ha meg akarod mutatni valakinek a nyaralásodon készült fotókat, vagy mondjuk saját szerzeményeiddel szeretnéd edzeni barátaid fülét.



Az *Xdrive* arra jó, hogy néhány hónapra elodázd az elkerülhetetlent. Képzeld el, mi történik, ha az ő merevlemezeik is megtelnek a sok kacattal…

Igaz, hogy mindig rendet rakhatunk a PC-ben, hogy megszabaduljunk a felesleges fájloktól, de végül is mi abban a jó?

A felhasználók öröme

Az olyan szolgáltatások, mint az *I-Drive* (**www.idrive.com**) sokkal többet nyújtanak, mint a fájlok szimpla tárolása: olyan Windows szoftvereket is biztosítanak, amelyek könnyűvé teszik a virtuális háttértárolód használatát. Az *I-Drive* ingyenes szoftverével, a *Filo*-val weboldalakat küldözgethetsz az „I-Drive"-odra, sőt egy Sideload nevű szolgáltatást is lehetővé tesznek néhány weboldalhoz (ilyen például a **www.zdnet.com** vagy a **www.scour.com**), melynek segítségével egyetlen egérkattintással továbbíthatod

Keressünk zenét a weben



A www.scour.com **honlappal hajtsunk fel néhány MP3 fájlt. Írd be a nevet a** Web search **dobozba, és kattints a** Go **gombra.**



A *Scour* **elvezet a megfelelő MP3 weboldalra, a mi esetünkben a** www.emusic.com**-ra. Kattints a** Move file to MyPlay locker **opcióra.**



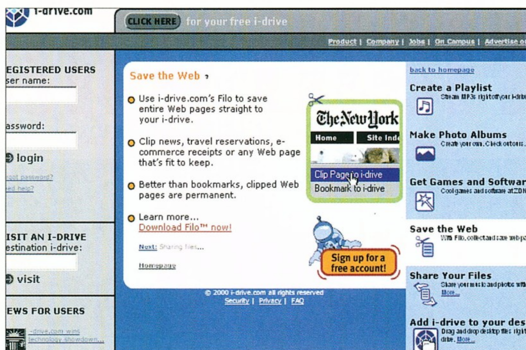
Be kell jelentkezned, hogy használhasd a *MyPlay* **accountod. Ha még nem regisztráltad magad, itt orvosolhatod a problémát.**



Néhány pillanat múlva a kiszemelt MP3 fájl megjelenik a *MyPlay*-ben. Onnan rögtön lejátszhatod, de a PC-dre is letöltheted.



Ha a virtuális meghajtók nem szimpatikusak, még mindig ott van az ISP webtárhelye vagy egy ingyenes account a GeoCitiesnél (geocities.yahoo.com).



A *Filo* egy ingyenes program, amit az *I-Drive* részeként töltesz le, és lehetővé teszi, hogy a fájlokat néhány egérkattintással feltöltsd a PC-ről az online meghajtóra.

a fájlokat az online meghajtóra. Más szolgáltatók is megkönnyítik, hogy egyszerűen elérhesd a virtuális meghajtódat a Windows felületéről. Az *Xdrive* (www.xdrive.com) egy olyan letöltést kínál, ami egy „Xdrive"-ot ad a Sajátgép és a Windows Explorer mellé, mintha az egy külön merevlemez lenne.

Korlátlanul

Széles kínálatból válogathatunk, és még az ingyenes szolgáltatások is nagyban különböznek. A *Driveway* (www.driveway.com) 100Mb szabad helyet biztosít, míg a *MySpace* (www.freediskspace.com) 300Mb-ot kínál fel. A *FreeDrive*-nál (www.freedrive.com) azonban mindössze 50Mb-on élhetjük ki magunkat, ennél nagyobb tárhelyért már fizetni kell.

A többi oldalnál körülbelül 25Mb-nál szabnak határt, és a szolgáltatónak toborzott újabb felhasználókért adnak további megabájtokat. A korlátlan kapacitást kínáló kevesek közül az egyik az *I-Drive*, amely nem korlátozza a Sideload szoftverrel áttöltött fájlok mennyiségét. Ha a saját fájljaidat töltöd fel, akkor maximum 50Mb áll rendelkezésedre. Azonban akkor sem kell pénzt költened, ha valahol eléred a tárolókapacitás maximumát. Rengeteg cég kínál hasonló ingyenes szolgáltatásokat, így ha az egyiknél betelt a hely, csak regisztráltatnod kell magad egy másiknál. Ez a módszer egy kicsit megbonyolítja a dolgokat, hiszen több online meghajtót kell kezelned, viszont olcsón megoldja a problémát.

Ha sok zenét vagy játékot töltesz le, vagy hagyod a vincseszteredet mindenféle kacatoktól megtelni, akkor a virtuális meghajtók sok bosszúságtól megmenthetnek. Ha nem zavarnak a villogó reklámcsíkok, nagyon olcsó és egyszerű módszerhez jutsz, hogy egy fillér nélkül kibővítsd a tárolókapacitásod.

PCF



Hú! Ezt a vinyót annyira telepakolták, hogy valósággal láthatod, amint az oldalán szivárog.

Mire jó az egész

Létrehoztál magadnak egy virtuális meghajtót – na és mihez kezdesz vele?

Biztonsági mentés
Ha a fontos fájlokat feltöltöd a virtuális meghajtóra, anélkül vághatsz bele egy kockázatos hardverfrissítésbe, hogy az internetes kedvenceid vagy a Kylie Minogue fotóid elvesztése miatt kellene aggódnod.

Megosztás
Ha otthonról dolgozol vagy sokat utazol, a virtuális meghajtókkal könnyedén megoszthatod a dokumentumaidat olyan emberekkel, akikkel különböző helyeken kell együttműködnöd.

Megtakarítás
Ha kiszemeltél egy fontos játékot, programot vagy MP3 fájlt, de meg akarod várni, amíg a telefontarifák az olcsó, esti díjzónába esnek, áttöltheted az online meghajtóra, hogy aztán onnan töltsd le.

Fényképalbum
A virtuális merevlemezek egyik legnépszerűbb felhasználási módja online fotóalbumok készítése. Nem kell HTML szerkesztőkkel vagy FTP programokkal vesződni, csak feltöltöd a képeket és a világ bármely részén élő ismerősödet untathatod.

Webgyűjtemény
A legtöbb virtuális meghajtón egyetlen kattintással eltárolhatsz weblapokat, így nagyon egyszerű velük érdekes honlapokat összegyűjteni, vagy virtuális könyvtárat építeni, ha valami után kutatsz.

Adj egy virtuális meghajtót a PC-dhez



Látogass el a www.xdrive.com-ra, és kattints a Sign up gombra. Töltsd ki a kérdőívet, a kötelező válaszokat csillaggal jelölik.



A következő oldalon csak reklámok találhatók. Ha nincs kedved elolvasni őket, kattints a lap alján a Continue gombra.



A képernyőn láthatod a saját X-drive-od. Kattints az Xtras-ra, és töltsd le az *Xdrive* desktop programot, majd indítsd újra a géped.



Kattints kétszer az Xdrive ikonra és írd be a neved, jelszavad. Ha a hálón lógsz, az *Xdrive* úgy működik, mint egy normál meghajtó.

ÖTÖS FOGAT

Kezeld a virtuális meghajtóidat ezekkel a hasznos kis programokkal.



My Docs Online
Nagyra becsült oldal, amellyel akár 20Mb-os fájlokat is áthúzhatsz a desktopról az online merevlemezre.
www.mydocsonline.com



Netdrive
A *Netdrive* – éppúgy, mint az *Xdrive* – egy virtuális meghajtót ad a Sajátgép ikonba, mintha az a PC-d része lenne.
www.netdrive.com



Desktop.com
A 25Mb-os tárhelyen túl a Desktop.com továbblép, s egy webes alapú desktopot illetve egy programcsomagot is felajánl.
www.desktop.com



StoragePoint
A StoragePoint egy kiváló szoftvert, a *Webdrive for Windows*-t ajánlja a virtuális meghajtókhoz, ezért azonban havi díjat számolnak fel.
www.storagepoint.com



Terrapin FTP
A *Terrapin FTP* úgy néz ki, mint a Windows Explorer, így virtuális meghajtóként kezelheted az ISP ingyenes webtárhelyét.
www.tpin.com

ÖTÖS FOGAT

Gyere fel a netre, s meglesheted e szerfelett remek webhelyeket.



FMB

Van egy borzalmas futballbajnokságunk, amit egyesek nem hagytak annyiban, és csináltak egy modemes FIFA bajnokságot.
fnb.modemleague.com



Mancs

A Magyar Narancs természetesen a weben is megtartotta narancsszínű, tarisznyás jellegét, Para-Kovács pedig csak ír és ír...
http://www.mancs.hu/



Napfolt Casino

Egy *Schokwave Flash*-re épülő virtuális kaszinó, ahol pénzt sem nyerni, sem veszteni nem lehet, ámde annál szórakoztatóbb.
www.suncasino.hu



Condomania

„A legnagyobb magyar internetes óvszerbolt!" A postát ismerve, vész esetére javasoljuk a hagyományos beszerzési formákat.
www.condomania.hu



Összkomfort

Összkomfortos Szakácskönyv, ahol egy helyen találsz meg mindent a sütemények receptjeitől kezdve a befőzési tanácsokig.
w3.swi.hu/hami

Háló Világ

Képeslapok a pokolból

Legközelebb, mielőtt egy pár sort írni akarsz egy valószínűtlenül szép tengerparti képeslap hátuljára, ne felejtkezz el erről a honlapról.

A THE TACKY POSTCARD ARCHIVE KÖZELI ROKONA a ragyogó **www.badart.com**-nak. Ahogy a kezdőlapon áll, megóvja korunk jövendő generációinak rossz ízlését, s összegyűjti a postai küldemények legbetegebb gondolatokkal felvértezett, leggyengébben elkészített és nevetségesen ostoba példáit. Kattints a **Badvertising** menüre néhány lehangoló példáért, hogyan reklámozzák az emberek a portékáikat a levelezőlapokon. Először egy balkán-amerikai étterem reklámján akadt meg a szemünk, amelynek szörnyű fotóján egy ló szíve púposodik undorítóan egy halom avas rizs és csirkés köret tetején. Nem meglepő módon, az étterem e dőreség után nem sokkal bezárt. Egy másik szerencsétlen vállalkozást Harry Hackney és a Homár-Pincérek fotója ábrázol, aki vállalkozó szellemű étteremtulajdonosként rákoknak öltöztette be alkalmazottait.

Kukkants be az **Anti-Tourism** menübe is, ahol néhány fárasztó pofa a humanoid elmékből valaha kipattant legkreténebb ötletekkel próbál turistákat csalogatni saját országába. Florida rajzos képeslapján egy alligátor kerget fel a fára egy turistát, mondhatjuk, vendégmarasztaló meghívás.

A **Celeb Corner**-ban még rosszabbra számíthatunk. Mindenkinek látnia kell Charles herceget, amint átrendezi a koronaékszereket, ám az embernek még inkább felszalad a szemöldöke annak a képeslapnak láttán, amelyen Nancy Reagan épp a pankrátor Mr. T. térdére huppan. Mindenki találja ki, mit gondolt erről Ronnie, bár a Vaslady miatt talán túlságosan elfoglalt volt, hogy a családságról kérdezősködjön a Fehérházban... Ne hagyd el az oldalt anélkül, hogy meglátogatnád a **Just Offal** részt. Egy kelet-európai képeslap az ellenkultúra két tagját festi le egy diszkóban, ami leginkább úgy néz ki, mint az első buli a szülők nélkül, míg egy másik levelezőlapon Manhattan horizontjának hitvány digitális manipulációja két Empire State Buildinget láttat szenvedélyesen összeölelkezve. A díjnyertes azonban minden bizonnyal az a francia képeslap, amely egy csupasz lábat ábrázol, amint épp beletoccsan egy útszéli lócitromba. Nyilván balszerencsét hoz, ha a bal lábaddal lépsz egy barna kaksába, ezért az oldal a jobb láb erényeit dicsőíti. Azt pedig fel nem foghatjuk, hogy mindez miért mezítláb történik. Biztosan azért, hogy érezd a lábujjaid között szétáradó melegséget.

Egy egyszerű kattintással elküldheted a neked tetsző képeslapokat a weben keresztül. A **Send** gombra kattintva máris írhatsz néhány sort a szerencsétlen címzettnek. És ha utazásaid során hasonló példákkal találkozol, ne légy rest elküldeni őket a weboldalnak, hogy támogasd a mozgalmat.
www.tackymail.com



A kutya sem hiszi el, hogy ezek a pincérek fel tudták szolgálni a tányérokat Harry Hackney éttermében, viszont az elégedetlenkedő vendégeket hamar felnyársalhatták ollóikkal.

Felgerjedt bútordarabok

Bemutatunk egy oldalt, amely új jelentést ad a lakberendezés kifejezésnek.

Volt már úgy, hogy a munkából hazajövet a földre dobtad a kabátod, és az est hátralevő részére elnyúltál a díványon? Jó érzés, ugye? Már-már szexuális örömnek is beillő élvezet a párnák közt henyélni. Ehhez kapcsolódik ez a weboldal is, üdvözöl hát a bútor-pornó, „a hardcore lakberendezés legforróbb oldala a weben" amely ígérete szerint „elszaggatja az ágyrugókat" és „eldobod tőle a párnákat". Kattints a **Hot All Chair Action** menüre egy kis akcióért, amitől a Pronto reklámhölgye addig rohangálna körbe a bútorokat polírozni, amíg maga is belehülyülne. Az **All-Amateur Seating** egy férfias karosszék romantikus találkáját mutatja be Debbivel, a „vérbő, rózsaszín barokk szépséggel". A **The Office Party** elég ártatlannak tűnt, de amikor észrevettük, hogy szerkesztőnk kényelmetlenül feszeng a székében mögöttünk, felrémlett egy emlék, amikor az egyik kollégát kompromittáló pozícióban találtuk egy mahagóni asztal mögött. És mielőtt befejezed az oldal tanulmányozását, tégy fel magadnak egy kérdést: kényelmesen ülsz?
www.furnitureporn.com



Ez a forró jelenet egypár kerti ágyat örökít meg olyan buja pozíciókban, hogy a szemérmesebbek fülig pirulva fordítanak hátat.

Feri Robot, ne erőszakoskodj!

Egyesek számára teljesen normális, hogy Mikrobi stílusában robotnak öltöznek és röhejes jelenetekkel szórakoztatják a nagyérdeműt.

A Robot Frank oldalán tett látogatás ékesen bizonyítja, hogy a web a bolondok házának mai modern megfelelője. A pihent agyú Frank vicces robotjelmezt öltött magára, s arra buzdít bennünket, hogy háborodott fantáziájával együtt szárnyaljunk, s a képzelet szárnyán oly magasra emelkedjünk, mint naiv barátai – Robot Ron és Bruce, a Rock Star –, akik csatlakoztak hozzá. Robot Frank egy családdal lakik, akik „megengedik, hogy az alagsorban lakjon", és szándéka szerint a weben robotgépként szeretné életét leélni mindnyájunk szórakoztatására. És most, hogy az említett család befektetett egy komputerbe, mindenképpen meg akarja tanítani magát, hogyan kell elkészíteni egy weboldalt. A frissítések aprólékos listáját szemlélve az a gyanúnk, hogy ezt a feladatot Frank valóban fém-szívügyének tekinti. Legalábbis tekintené, ha a fémhomloka mögötti elektronalapú agytekervényeket nem rozsdásodtak volna össze. A **Photo Album**-ban megnézheted, mi történik egy emberrel, akinek túl sok ideje van és hajlandó átvedleni egy kiborggá. Ezek a jelenetek teszik sajátosan bájossá az oldalt. Az első sorozatban – **Dead Monkey and Tired Children** – Frank összegereblyézi a lehullott leveleket, megver egy gyereket, majd verekedésbe keveredik társával, Robot Ronnal is. A **The Taco Bell Adventure** során Frank egy gyorsétkezőben tesz rendet, a **Break, Smash, Conquer**-ben valaki vicceket mesél a robotokról, ezért elgázolják, és végül az egész őrület azzal fejeződik be, hogy a robotok hadat üzennek mindenkinek. Azt javasoljuk, Robot Frank sürgősen látogasson el egy elmeszakorvoshoz. De hát, ahogy azt már korábban is megállapítottuk, az emberi hülyeség határtalan. Tudod mit? A végét visszavonjuk, megbocsátunk! www.robotfrank.com

Valószínűtlen, hogy ennél nagyobb metálossal találkozz.



Robot Frank és társa, Ron elégtételt vesz egy járókelőn, aki robotos vicceket mesélt. Teljesen érthető módon, először az ökleikkel támadták le, majd egy semmiből előtűnő autóval gázolták el.



Egy ritka jelenet, amiben nincs erőszak. Frank és Ron békésen pingpongozik.

A menny megsegít!

Szeretnéd tudni, hogy mennyi szex, erőszak és meztelenség van egy filmben? A keresztények megmondják helyetted.

A Gyermekvédő Projekt (CAP), az Amerikai Kultúra Keresztény Analízisének célja, hogy megvizsgálja és közzétegye az amerikai kultúra hatását az Államok fiatalságára, amelyet kétségtelenül „megfertőzött a szélsőséges vulgaritás". Nézzünk meg hát néhány példát a CAP szent prédikációiból.

Mit mond a CAP a *Csibefutamról?* Olyan ártatlan film, amit még egy első áldozó is nyugodtan megnézhet? Ó, dehogy is. Felháborító módon, „a halál is helyet kap ebben a gyermekfilmben. Egy csirkét azért vágnak le, mert nem tojt elég tojást... ha a fejsze émelyítő puffanása és a jelenet során a pajta falán megjelenő árnyékok mozgása még nem lenne elég, az ebédlőasztalnál megjelenő csirkecsontok néhány perccel később elegendő bizonyítékot szolgáltatnak." Valaki még azt hihetné, hogy ez az *Élőholtak visszatérésének* kritikája, pedig csak egy Claymation fricskáról van szó. Ezután a jelentés még emlékeztet bennünket, „Jézus nem helyeselte volna, hogy Mrs. Tweedy belecsíp Mr. Tweedy tomporába néhány millió gyerek előtt".

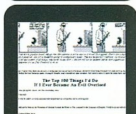
Örömködjünk még egy kicsit, mielőtt elhagyjuk ezt az abszurd oldalt. A *Rocky Horror Picture Show* ismerős valakinek? „Ebben a kultuszfilmben szégyenszemre homoszexuális dalok és közönséges viselkedés tapasztalható, mint például amikor egy férfi feje egy másik férfi lábai között látható egy áttetsző szövet mögött... szuggesztív (homoszexuális) szemmozgással, és lenge öltözetben való, közönséges testmozgással kísérve." Hjaajjj! A kritikus azonban megdicséri „Meatloaf sokoldalú vokális tehetségét", akinek nyavalygása biztosan jóval zavaróbb egy átlagos mozibajárónak, mint a fent leírt jelenetek. De milyen mondanivalója van a CAP-nek egy előre megjósolhatóan prüdériamentes moziról? A válasz az oldal egyik legkiemelkedőbb pontja: „Ha nem szeretne olyasvalakit látni, aki Skócia legmocskosabb, frissen használt vécéjében két kézzel kotorászik, hogy drogokat halásszon elő, ne nézze meg a *Trainspottingot.*"
www.capalert.com



A CAP szigorú értékítélete szerint még a *Tom és Jerry* is erkölcsi fejmosásra számíthat.

ÖTÖS FOGAT

Ragadd meg az alkalmat, és látogass el ezekre a remek helyekre.



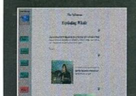
Evil Overlord, Inc

Szeretted volna valaha is otthagyni az állásod és egy gonosz főúrrá változni? Itt száz tippet kaphatnak a zsarnokságra áhítozók.
minievil.eviloverlord.com/lists/overlord.html



Sírkereső

A honlap segítségével név, helyszín, születési és halálozási dátum szerint kutathatjuk fel az elhunytak végső nyughelyét.
www.findagrave.com



Robbanó bálna

Hogyan lehet megszabadulni a partra sodródott, oszladozó, döglött bálnától? Fel kell robbantani egy fél tonna dinamittal.
www.perp.com/whale



NASA Mars Surveyor

Küldd el a neved a Marsra! A 2001-ben Mars-expedícióra induló szonda magával visz egy CD-ROM-ot, amire felirathatod a saját neved.
spacekids.hq.nasa.gov./2001



Tokió vécéi

A honlap a tokiói vécéket csoportosítja tisztaságuk alapján, ami a higiéniára érzékeny utazóknak nélkülözhetetlen lehet.
www.asahi-net.or.jp/~AD8Y-HYS/index_e.htm

Mivel szórakozzunk?

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Titeket is lehangol ez a szomorú őszi idő? Egyre csak a napsütéses nyári napokra gondoltok búskomoran? Sebaj! A rövidülő nappalok és hosszú esték eljövetelével vigasztalódjatok kedvenc CD(DVD)-szerkesztőnk izgalmas diszkjeivel.

Bevezető

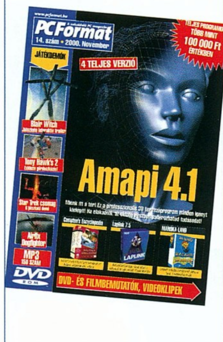
Az elmúlt hónap villámgyorsan telt el – mintha csak most válogattam volna a diszkeket a 13. számnak.

Emlékszem, azon merengtem, hogy a manóba leszünk képesek megfejelni azt a csúcs szoftverkollekciót. Nos, még magunkat is sikerült meglepni a legdöngetőbb teljes verziókkal, játékdemókkal és szoftverekkel.

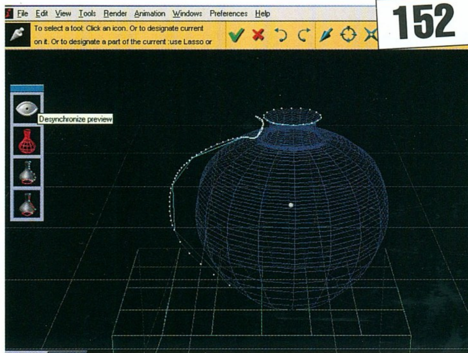
Mellékletünk sztárja az Amapi 4.15 teljes változata. Ha kezdő vagy a 3D modellezésben, könnyen érthető és használható programot tartasz a kezedben, amely mégis sokoldalúan felhasználható – egy igazi profi készlet. Ráadásul az Amapi legutolsó verziójának a demóját is becsomagoltuk, csillapítandó 3D-éhségedet. Már szinte fárasztó így sütkérezni az alkalmazások digitális nehézsúlyú bajnokainak dicsőségében, amelyek között megtaláljuk a LapLinket, a TurboCAD teljes programját, valamint egy hármas irodai és e-mail alkalmazást a Buzzsofttól.

Szóval, ahogy nyúlnak az esték és csökken a hőmérséklet, nem lesztek fázós magányra ítélve a PC-tek előtt: mellékleteink segítségével garantáltan felmelegedtek. A többit a jövő hónapban...

CD(DVD)-szerkesztő



152



156



157



141



Tartalom



Belső infók

Kópé komédiák

Ezen az őszön a DVD-k is TV őrültek lesznek, hiszen a Granada Video és a BBC Worldwide rengeteg klasszikus vígjátékot jelentet meg.



Szörnyű tapéták, rettenetes gallérok, most mindez a legjobb minőségben lehet a tiéd.

Szeptemberben, októberben és novemberben sikeres TV sorozatok jelennek meg. Először a 80-as évek végéből a *The Best of The Darling Buds of May*, David Jason, Michael Douglas és Catherine Zeta Jones főszereplésével, akit utoljára a *The Mask of Zorro*-ban és az *Entrapment*-ben láthattunk, a *Buds*-ban valószínűleg egy kicsit kezdőbb és kevésbé gömbölyű, de biztos ugyanolyan csábító. A DVD-n megtaláljuk a három legjobb epizódot, plusz egy képgalériát, mindezt körülbelül 10 000 Ft-ért.

A *Rising Damp* még ma is olyan mókás, mint volt az 1970-es években, de egy kicsit már eljárt felette az idő. Nagyszerűt alakít Mr. Rigsby szerepében Leonard Rossiter, valamint Francis de la Tour, Richard Beckinsale és Don Warrington garantálja minden idők egyik legjobb szereposztását. Ezen a *Very Best of* lemezen találunk öt epizódot, kettő ezek közül még sosem jelent meg videón vagy DVD-n. Ha még ez sem elég, halálra röhögheted magad, ahogy Stephen Fry és Hugh Laurie eléd varázsolja P. G. Wodehouse *Jeeves & Wooster* vidám világát. Az első sorozat összes része megjelenik azon a DVD-n, ami kb. 10 000 Ft-ba kerül és van rajta még egy képgaléria, valamint a *Wooster Sauce* vágójának kommentárja.

A *Cold Feet* hatalmas sikert aratott a TV-ben, valószínűleg nem lesz kisebb sikere DVD-n sem. Mindkét sorozat összes része elérhető DVD-n, szintén 10 000 Ft körüli áron. Az első lemezen megtalálható az eredeti pilot és egy képgaléria, míg a második lemez tartalmaz egy „színfalak mögött" rövidfilmet.

Egy másik TV siker, ami az északiak érzékenységét hivatott bizonyítani az ezüstszínű lemezek soraiban, a konyhafalakat megrengető *The Royle Family*. A második sorozat novemberben lesz elérhető 8 000 Ft körüli áron és bár várni kell még egy kicsit, hogy megnézhesd Ricky Tomlinsont böfögés és bendzsózás közben, de megéri, ugyanis csak a DVD-n lesz rajta a 99-es karácsonyi különkiadás. Végül pedig a bizarr *The League of Gentlemen* jelenik majd meg. 8 000 Ft-ért megveheted az első sorozat minden darabját, egy „színfalak mögött" filmet, amiből kiderül, hogy eredetileg hogyan képzelték a műsort, egy exkluzív 180 perces kommentárt, amiben a szereplők szólalnak meg, plusz a gyártási jegyzeteket és egy virtuális túrát Royston Vasey-ben. Őrült jó.

Linux és a DVD

Hamarosan eljön a Linuxosoknak a Kánaán, magas szintű DVD szoftver formájában.

A videó és audio szoftverek, alkalmazások vezető fejlesztője, a Cyberlink úgy döntött, hogy elérkezett az ideje a szoftveres DVD lejátszók Linuxra történő megjelentetésének. A *PowerDVD-Linux* hardveres gyorsítók nélkül is lehetővé teszi a filmek lejátszását azoknak, akik a nyílt kódú, pingvin hajtású, renegát operációs rendszer hívei.

A Cyberlink legújabb programja a legnagyobb sebességgel játssza le a filmeket, még akkor is, ha csak a minimális hardver követelményeknek felel meg a gépünk (Celeron 333-as processzor vagy annál jobb). A DVD filmek lejátszásán kívül a *PowerDVD-Linux* lehetővé teszi a Linuxot használóknak, hogy videó CD, MP3, audio CD, DAT és még sok más multimédia formátumot is lejátszanak. A Windowsos verzió rengeteg extra funkciója is bekerült a Linuxos változatba, például a skinek beállítása vagy a könyvjelzők használata.

Természetesen a *PowerDVD-Linux* rengeteg hardveres videogyorsító chipet is támogat Linux alatt. A kód méretét 600 kb-ra sikerült optimalizálni, vagyis több Linux disztribúció (például *Red Hat, Caldera, SuSe* és *Corel*) alatt is működik, valamint X-window alatt és anélkül is használható. Szerencsés emberek.

DVD szótár

F = Fordítás

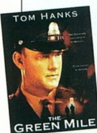
Angliában néhány DVD videó kétoldalas lemezen jelenik meg, ami azt jelenti, hogy időnként meg kell fordítanunk a lemezt. Jó példa erre az eredeti, régió kettes *Armageddon* vagy Robert Redford *Quiz Show*-ja.

A legtöbb lemez azonban kétrétegű, vagyis a lemez egyetlen oldalán van minden információ, de két különböző rétegen, nem kell kimászni a kényelmes székből, hogy megfordítsd a lemezt. Egyetlen lejátszó sem tud a lemez oldalai között automatikusan váltani, de erre nincs is szükség, mivel a legtöbb mozifilm rövidebb négy óránál, így elfér egy egyoldalas kétrétegű (RSDL) lemezen. (Azért persze vannak olyan lemezek, amelyek egyik oldalán a film szélesvásznú, másik oldalán a normális verziója van, vagy egyéb extrák. De ez korántsem ugyanaz.)

A legtöbb kétoldalas lemez azért jön létre, mert a producerek képtelenek a felvételt megfelelően optimalizálni a tömörítéshez vagy nem tudnak kétrétegű lemezt készíteni. De bármi is legyen az oka, mindenképpen megbocsáthatatlan. A forgatás elég nevetséges, amikor megnézzük a nemrégiben megjelent régió egyes *T2: Ultimate Edition* lemezt, ami kétrétegű és kétoldalas – egy igazi DVD.

Közelgő attrakciók

Régió 2



The Green Mile
Tom Hanks kiválót alakít ebben a Stephen King adaptációban, amit ugyanaz rendezett, aki a *The ShawShank Redemption*-t is. Szívszorongató és nagyon szomorú.



Jurassic Park
Igen, a nagy durranás végül DVD-n. (Nos, nem a *Csillagok háborúja*, de legalább annyira fontos.) Spielberg dínós mozija pont az, amit minden DVD lejátszó szeretne.



Pokémon
Hogy a gyerekeknek is legyen egy kis örömük, itt a klasszikus rajzfilm mozi változata. Ha nem akarod, hogy a kistesóid lenyúlják a *Mátrix* lemezed, akkor vedd meg nekik ezt.

Régió 1



Toy Story/Toy Story 2 (3 lemezes kiadás)
Ez egy nagyon érdekes amerikai megjelenés – a filmek és az extrák mind egyetlen, gyűjtőknek szánt dobozban. Bárki, aki nem szeretné ezt megszerezni, az biztos őrült.



High Fidelity
Nick Hornby meséje (John Cusackkal a főszerepben) arról, hogy mi történik egy angol zeneőrülttel, ha a jó öreg Amerikába kerül. Nem kell eltántorodni, nagyszerű lemez.

Ezt is láttuk


„Hé, ki kapcsolta le a lámpát?"

Men in Black

Ár: 6750 Ft
Kontakt: www.intercom.hu
Terjesztő: Columbia Tristar
Kép: 1.85:1
Hang: Dolby Digital 5.1
Extrák: vizuális kommentár képernyőn megjelenő ábrákkal, rövidfilm, életrajzok, négy dokumentumfilm, fényképek, forgatókönyv.

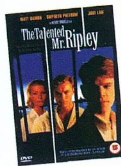
A MINDENHOL FELBUKKANÓ WILL Smith az 1996 nyarán megjelent *ID4* sci-fi kasszasiker után 1997 nyarán készítette ezt a, nos, hát, sci-fi kasszasikert. A *Men In Black* szerencsére jobb film, főleg, hogy a nyelve többet tartózkodik a csukott szájában. Smith és Tommy Lee Jones rendőröket alakítanak, akik intergalaktikus idegeneket tartanak szemmel – a srácok úgy néznek ki, mint az FBI ügynökök, fekete napszemüveg, sötét öltöny. Barry Sonnenfeld (*Get Shorty*) rendezése rendkívüli, az effektek lenyűgözőek, és van rengeteg izgalmas és humoros jelenet.

A lemez két változatban is megvásárolható, van egy szimpla a gyűjtőknek és egy kétlemezes limitált kiadás (7 500 Ft körüli áron). Mindkét változat kép- és hangminősége kiváló és mindkettő tele van extrákkal. Ezek között találunk fényképeket, négy dokumentumfilmet, alternatív jeleneteket és vizuális kommentárt – a limitált változaton még több van, például egy vágó szakkör. Ha ebben az évben csak öt DVD lemezt akartál venni, akkor ez is legyen köztük (akik nem tudnának maguktól dönteni, azoknak itt az általunk ajánlottak listája: *The Matrix, The Thing, A Bug's Life, The Exorcist*). Nem ezek a világ legjobb filmjei, de ezek vannak ellátva a legjobb extrákkal.

Film: 85%
DVD extrák: 92%
Végítélet: Az egész családnak nagyszerű szórakozás és igazi moziélmény. Most már tényleg venned kell egy surround hangfalrendszert.

The Talented Mr Ripley

Ár: 5800 Ft **Kontakt:** www.uipduna.hu **Terjesztő:** Warner/Paramount **Kép:** 2.35:1 anamorfikus **Hang:** Dolby Digital 5.1 **Extrák:** rendezői kommentár, interjúk a szereplőkkel és a stábbal, „Így készült".

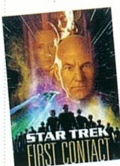


PATRICIA HIGHSMITH ELSŐ RIPLEY REGÉnyének ízléses adaptációja Anthony Minghella (*The English Patient*) tolmácsolásában. Matt Damon alakítja Mr. Ripleyt, akit jól megfizetnek, hogy menjen el Olaszországba és vigye haza egy milliomos playboy fiát. Egy feszült thriller, egy szerelmi történet és egy útleírás. Minghella annyira meggyőzően visz minket vissza az 50-es évek olasz utcáira, hogy egyetlen hibát sem találni benne. A forgatókönyv fantasztikus, az *Angol beteg* sikerét utánozza, bár valószínűleg egyik karakter sem lesz szimpatikus, mégis minden cselekedetük hihető. Damon, Jude Law és Gwyneth Paltrow alakítása egyaránt lenyűgöző.

Film: 87%
DVD extrák: 75%
Végítélet: Első osztályú film, első osztályú alakítások. Szinte hibátlan, még az extrák is nagyszerűek.

Star Trek: First Contact

Ár: 7500 Ft **Kontakt:** www.uipduna.hu **Terjesztő:** Paramount
Kép: 2.35:1 anamorfikus **Hang:** Dolby Digital 5.1
Extrák: bemutatók, fejtörő.



JONATHAN FRAKES AZ ENTERPRISE MÁsodpilótájának széke helyett inkább a rendezői székbe ült, aminek nagyon jó lett az eredménye – sőt, valójában ez a legjobb darabja ennek a franchise sorozatnak. A borgok (félig ember, félig gép élőlények, akik vírusként pusztítanak ki civilizációkat) a Földre készülnek, Picard és csapata viszont nem engedelmeskedik a felszólításnak az összetűzésben való részvételre. Ezzel a szokásosnál sötétebb és gonoszabb *Trek* mozi veszi kezdetét, a kapitány ugyanúgy küzd belső démonaival, mint a nagyon is valóságos igaziakkal, a borgokkal. Őt személyes indokok fűzik a borgok elpusztításához – ugyanis közéjük tartozott. Nagyszerű film, közepes lemez.

Film: 84%
DVD extrák: 60%
Végítélet: Nagyszerű *Trek* mozi, remek hangeffektekkel és fantasztikus zenével – azonban nincsenek igazi extrák a lemezen.

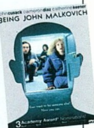
Befutottak...



Edward Scissorhands

Tim Burton Pinokkió torzítása sokkal jobb, mint amilyennek cinikus barátaid hiszik.

Being John Malkovich



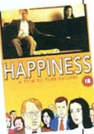
A szerencsétlenül nősült bábjátékos egy iratszekrény mögött felfedez egy átjárót John Malkovich fejébe. Nézd csak meg.



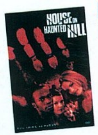
The Omen

A gonosz, szörnyeteg kisfiúról szóló remek horrorfilm, amit később rengetegen próbáltak utánozni. A szóban forgó kisfiú a sátán fia, ha esetleg valaki nem tudná.

Happiness



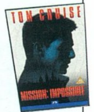
Néhány nagyon szerencsétlen ember sivár életét bemutató film. Fekete komédia, ahol a hangsúly a feketén van.



House On Haunted Hill

A 60-as évekbeli eredeti szörnyű adaptációja, ami annyira igyekezett ijesztő és vicces lenni, hogy mélységesen elbukott mindkét téren. Kerüld.

Mission Impossible



Nem éppen az, amit vártunk, de azért megéri. Cruise nagyszerű, az akció lenyűgöző, a zene teljesen jó.



Tarzan

Minden idők egyik legjobb Disney-je, a *Tarzan* egy kissé sötét, de nagyon szórakoztató Edgar Rice Burrough mese. Egyedül Elton John rettenetes zenéje húzza le.

Ezt is láttuk

Befutottak...



The Big Blue

Luc Besson első angol nyelvű mozija, csodálatos víz alatti képekkel összeszőtt szerelmi történet.

Erin Brockovich

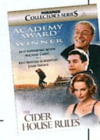


Julia Roberts ebben az igazi ír alkotásban egy kétszer elvált anyát alakít, aki kapcsolatba kerül egy mérgekkel elkövetett bűnténnyel.

Reindeer Games

John Frankenheimer rendezte ezt a könnyed, de izgalmas thrillert, Ben Affleck és Charlize Theron főszereplésével.

The Cider House Rules



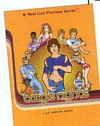
Michael Caine Oscart kapott ezért a John Irving filmért. A történet egy fiúról szól, aki árvaházban nő fel a második világháború alatt.

Braveheart



Ezt nem kell bemutatni, vagy szereted, vagy utálod. Ettől függetlenül Gibson opusa remek az otthoni mozirajongóknak.

Boogie Nights



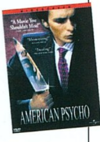
Igen, itt pornóról van szó. Pontosabban 70-es évekbeli pornóról. A John Holmes szerepét alakító Mark Wahlberg nagyszerű és egy csomó extra van a lemezen.

Platoon



Charlie Sheen, amikor még jó filmekben játszott, bekerült Oliver Stone fantasztikus, véres vietnami horrortörténetébe.

American Psycho



Bret Easton Ellis alkotása hús-vér lénnyé változik. Pontosan ez az, hús és vér, szörnyű. Ez egy vágatlan verzió, de van könnyített változata is.

Terminator 2 Ultimate Edition

Ár: kb. 8000 Ft
Kontakt: www.play247.com
Terjesztő: Artisan
Kép: 2.35:1
Hang: Dolby Digital EX/DTS
Extrák: dokumentumfilmek, bemutatók, forgatókönyv, a film három különböző változata.



Hé, ha nem vigyázol, még a végén kiszúrod azzal a bigyóval valakinek a szemét.

EREDETILEG 18 HÓNAPPAL EZELŐTT adták ki, de akkor mindenféle extra nélkül. Viszont ez az, amire mindannyian vártunk, nem kevesebb, mint három különböző verzióban nézhetjük meg a filmet, ráadásul rengeteg extrát is találunk a lemezen. A *T2* első verziója az eredeti, moziban is játszott film, a második egy külön TV-re vágott változat, a harmadik pedig hárompercnyi kimaradt anyagot is tartalmaz, beleértve egy kiábrándító befejezést is. A lemez fantasztikus, a képek minősége csodálatos, gyönyörűen mutatják a speciális effekteket.

Ez az első DVD-18 lemez (dupla sűrűségű és kétoldalas), az Artisan feltette rá a Dolby Digital és a DTS hangot is. Ahogy a *Men In Black*-nél is, ez az egyik legnyomósabb érv a digitális hangrendszer megvásárlása mellett, csak azon lehet minden részletet kiélvezni. A kétrétegű, kétoldalas lemez megfordítása után megtalálhatod a lemezen lévő dokumentumokat, írásokat, bemutatókat és egyebeket. A külalak is nagyon szép, minden James Cameron rajongónak meg kell szereznie. Sajnos jelen pillanatban nincsenek olyan tervek, hogy kettes régiókóddal is megjelentetik.

Film: 90%
DVD extrák: 93%
Végítélet: Még most is érdemes megnézni, a *T2* újjászületett ezzel a csodálatos kiadvánnyal.

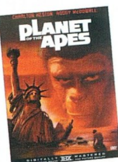


Arnie végre megtalálta azt a szerepet, amiben a legjobban érzi magát – a könyörtelen, megállíthatatlan gyilkológép szerepét.

Kép: Image.net

Planet Of The Apes

Ár: kb. 5500 Ft **Kontakt:** www.amazon.com **Terjesztő:** Fox
Kép: 2.35:1 anamorfikus **Hang:** Dolby Digital 5.1
Extrák: fotók, bemutatók.

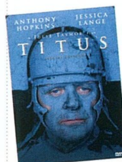


TALÁN CHARLTON HESTON A MOZITÖRTÉNET egyik legjobb figurája, amint egy idegen bolygón strapás napokat él át, embertársai mellett küzdve a szuperintelligens, mocskos főemlősök ellen, miközben a helyi emberek egész nap csak köveket ütögetnek egymáshoz. Csak később tudjuk meg, hogy Chuck és űrvándor barátai sokkal közelebb vannak otthonukhoz, mint hitték, amikor Heston felfedezi a Szabadság-szobrot félig a homokba temetve. A lemezt felújították, Dolby Digital hang, szélesvásznú kép, valamint van rajta bemutató és képgaléria, de mi azért több extrára számítottunk. Tele van jelképes utalásokkal, de mégiscsak egy klasszikus alkotás.

Film: 80%
DVD extrák: 57%
Végítélet: Nagyszerű film, amit nemsokára újra feldolgoznak. Az extrák sajnos kiábrándítók.

Titus

Ár: kb. 8000 Ft **Kontakt:** www.play247.com **Terjesztő:** Fox
Kép: 2.35:1 **Hang:** Dolby Digital 5.1
Extrák: dokumentumfilm, kommentár, előadás, bemutatók.



SZÓVAL EDDIG AZT HITTED, HOGY A RÉGmúlt időkből csak a jambikus pentameter maradt ránk, igaz? Ez a film el fog tántorítani, több vér és akció van benne, mint a legtöbb modern akciófilmben. Shakespeare alkotása is keresztülment egy kis hollywoodi kozmetikázáson. A *Titus Andronicus* megírása idején nyilvánvaló okokból rendkívül sikeres darab volt, ugyanis szinte minden szereplő meghal. És aztán elökapnak egy csomó kaját és elkezdenek zabálni! Hurrá! Nem fogja mindenki szeretni, semmibe veszik, mert szakít néhány jól bevált hollywoodi hagyománnyal. Hopkins nagyszerű alakítást nyújt, bár napjaink legjobb színészei segítik ebben.

Film: 82%
DVD extrák: 80%
Végítélet: Tiszteletre méltó alkotás, és ha nem érted a jambikus pentametert, akkor is nagyszerű vizuális élményben lesz részed.

brendan fraser **alicia silverstone**

csapás a múltból

Ki mondta, hogy az atomtámadás a legnagyobb csapás?

A FLAMEX forgalmazásában a NEW LINE CINEMA bemutatja a MIDNIGHT SUN PICTURES produkciójában HUGH WILSON filmjét BRENDAN FRASER ALICIA SILVERSTONE "BLAST FROM THE PAST"
CHRISTOPHER WALKEN SISSY SPACEK DAVE FOLEY Jelmeztervezô MARK BRIDGES Zenei rendezô STEVE TYRELL Zene STEVE DORFF Vágó DON BROCHU Látványtervezô ROBERT ZIEMBICKI
Fényképezte JOSE LUIS ALCAINE Társ-producer MARY KANE Executive producer AMANDA STERN SUNIL PERKASH CLAIRE RUDNICK POLSTEIN
Producer RENNY HARLIN HUGH WILSON
Történet BILL KELLY Forgatókönyv BILL KELLY és HUGH WILSON
Rendezte HUGH WILSON


FLAMEX FILM



TÁMOGATÁSÁVAL

NEW LINE CINEMA

Ezt is hallottuk

Bevezető

Hát, még mindig ősz. A múltkori számban beígértünk néhány dolgot, ezek közül pár beteljesült, pár még nem. Remélhetőleg, ami késik, az nem múlik. Ki tudja, hiszen mi is függünk ezen a téren a kiadóktól, majd meglátjuk, ők mit akarnak.

Legalább itt járt nálunk Madonna, aminek én nagyon örültem. Igazi csemege a zenerajongóknak. Aztán van itt még pár érdekes lemez, csemegézzetek belőlük kedvetekre, remélem, mindenki megtalálja a neki tetsző darabot köztük, és a sok számítógépezés közben betesz valami kellemes muzsikát, ki-ki ízlése szerint. Ha igen, akkor elértük célunkat és sikerült olyan rovatot csinálnunk, amiben mindenki megtalálja a számára kedves darabot. És ez a cél. Hát rajta.

Maxibemutató



Heaven Street Seven – Sajnálom
1GRecords/ Warner Music
Egy igazi színfolt a magyar zenék között a HS7 muzsikája. Mindenkinek ajánlom, hogy ismerkedjen meg velük. Erre ez a maxi remek alkalom, bár csak két számot hallhatunk rajta, abból a címadó dalt három változatban.



Hiperkarma – Dob + Basszus
1GRecords/ Warner Music
Még egy magyar zenekar. Én még sosem hallottam róluk, pedig van előéletük. Volt anno egy Bla-Bla nevű zenekar, aztán feloszlott, majd a főember újabb formációt alakított, az ő bemutatkozó maxijukat hallgathatjuk most meg.



All Saints – Black Coffee
London Records/ Warner Music
Bemutatkozó, beharangozó maxi. Az All Saints régebben is egyik kedvencem volt, most már kíváncsian várom az újabb albumot. A rádiószereplések és ez után az egy szám után egyértelmű, ismét valami jónak leszünk részesei.



Bahamen – Who Let The Dog Out
Edel Records/ Record Express
Ez elég érdekes, valami nagyon fura ötvözete a rock, rap és reggae zenének. Kíváncsi lennék az egész albumra, remélem, eljut hozzánk.

Madonna – Music

Kiadó: Maverick/Warner Bros. **Irányár:** 3990 Ft
Internet: www.madonnamusic.com



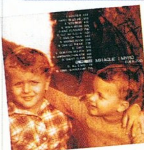
Megint Madonna, s ez már a 14. nagylemeze! Az eltelt évek alatt nagyon sokat hallatott magáról, többször egyszerűen csak jól kitalált PR gépezetnek nevezték. Mostani albumának címe is sokatmondó.

A lemez zseniális. Bár ez szinte minden munkájára igaz. Senki sem tudja zenéében így kifejezni az érzelmeit. Kissé elektronikus irányokba mozdult el a zenei világ, de ez sem ártott neki. Sőt. Minden szám más és más hangulatot tükröz vissza, úgyhogy nem érdemes elhamarkodottan dönteni. A segítői is nagy nevek, Mirwais Ahmadzai és William Orbit, akiről már olvashattatok nálunk is. Kár dicsérni, szerintem mindenképpen hallani kell.

Zene: 90%
Külalak: 68%
Végítélet: Madonna, mint mindig, most is valami nagyot alkotott.

Miraque I Myro – Eden Zoo

Kiadó: UGAR/UCMG/Hungary **Irányár:** 3400 Ft
Internet: -



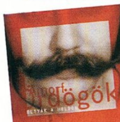
A legmeglepőbb az egészben, hogy ezek a zenészek magyarok. Nagyon kellemes csalódás volt, bár megint csak nem beszélhetünk arról, hogy egy mindenki számára emészthető dologról lenne szó.

A zenéről elsőre egy régi szám jutott eszembe, aminek refrénjében a „Szállj velem" szerepel. Talán ez is sok mindent elmond róla. Egy kissé ugyanis elszállós, nyugodt, instrumentális zenéről van szó. Irányzatokról és stílusról nem nagyon beszélhetünk, bár sok mindenhez hasonlít a modern zenék közül, de az egészben érezni a magyar interpretálást, érdemes belehallgatni.

Zene: 67%
Külalak: 50%
Végítélet: Modern, dallamos zene, kissé elvont, mégis hallgatható formátumban.

Amorf Ördögök – Betyár a holdon

Kiadó: UCMG/Hungary **Irányár:** 2800 Ft
Internet: http://ordogok.pardey.com



Járt már nálunk egy maxilemezük, akkor is felkaptam a fejem a hallatán. Elsőre igen vicces zenének tűnik, talán egy modern kori Kispál vagy valami hasonló. Három tagból álló formációról van szó, és rengeteg vendégről, meghívott vagy állandó zenésztársról. Nekem személy szerint nagyon tetszik a dolog. Ez a zenekar nagyon érdekesen ötvözi a népzenei és évszázad eleji elemeket a modernebb stílusokkal, szövegekkel. Azt nem mondom, hogy minden egyes ember imádni fogja, de érdemes egy próbát tenni velük. A CD borítón van némi stílusmeghatározás: operett – tangó – pop – hop – szobadiszkó.

Zene: 62%
Külalak: 70%
Végítélet: Minden bizonnyal az elvont fiatalok (gondolom, még vannak ilyenek) kedvence lesz.

Björk – SelmaSongs

Kiadó: Polydor/Universal Music **Irányár:** 4400 Ft
Internet: -



Björk mindig nagy titok volt, most sincs ez másképp. Ritkán találkozom 32 perces lemezzel. Jelen esetben ennek egyetlen oka, hogy ez a *Dancer In The Dark* c. film zenéje. A musical minden hangját Björk írta és a címszerepet is ő maga játssza. Cannes-ban a film elnyerte a fődíjat, Björk pedig a legjobb színésznői díjat kapta meg.

A zene egy kissé sötét, bár én Björktől még nem hallottam igazán vidám muzsikát. Elsősorban nagyzenekari kísérettel adja elő a dalokat. Ez nem éppen a szokásos eljárás egy ilyen kategóriájú előadótól, de igazán kellemesen csalódtam. Látni kellene hozzá a filmet is, remélem, egyszer eljut a mi kis országunkba és megnézhetjük.

Zene: 75%
Külalak: 65%
Végítélet: Igazi zenei csemege, nem ajánlom, hogy elmenjetek mellette.

LL Cool J – The Greatest Of All Time

Kiadó: Def Jam/Universal Music **Irányár:** 3800 Ft
Internet: www.llcoolj.com



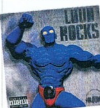
LL Cool J már régóta a zenei világ aktív részese, s nem is szerényen. Több millió lemezt adott már el világszerte, három Grammy-díjat tart otthon a vitrinben, szerepelt TV sorozatban, mozifilmben.

Egy kicsit azért csalódtam a lemezben, mégiscsak 2000-et írunk, nem túl szerencsés, ha valaki ennyire ragaszkodik a hagyományokhoz, hiszen mindenki előrenéz és olyan zenékkel jelenik meg, amiket álmunkban sem gondoltunk volna. Ám akik még mindig ezekben a rapzenékben hisznek, azok biztos hogy örülni fognak ennek a lemeznek, amin még a Prodigy és Snoop Doggy Dog is szerepel.

Zene: 58%
Külalak: 48%
Végítélet: Klasszikus rap muzsika, szinte hihetetlen, hogy még létezik ilyen.

Loud Rocks

Kiadó: Epic/Sony Music **Irányár:** 3900 Ft
Internet: www.loudrocks.com



Igazán érdekes lemez, szerintem több zenerajongó réteg is nagyon örülni fog. Ezen a lemezen a rap, illetve hip-hop találkozik (ismét) a rockzenével. Azért ismét, mert ez ma már nem újdonság, több ilyen album látott már napvilágot.

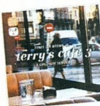
Az ezeréves *Judgement Night* filmzenét nem lehet túlszárnyalni. (A film egyébként gyenge, a zenéje sokkal nagyobb sikert aratott, csak a moziban nem lehetett hallani.) Szóval kőkemény rockbandák és magukat szintén kőkeménynek gondoló rapbandák találkoznak, majd készítenek egy közös lemezt. Jó sokan vannak, köztük olyan nevek, mint a Wu-Tang Clan, Ozzy Osbourne vagy a Sick of It All. Van néhány jobb szám, de semmi különleges.

Zene: 55%
Külalak: 52%
Végítélet: Érdekes ugyan, de túl sok újat nem tud felmutatni.

Ezt is hallottuk

Terry Lee Brown Jr. – Terry's café 3

Kiadó: Plastic City/UCMG **Irányár:** 4200 Ft
Internet: -



Az előadó neve, nem tudom, kinek mennyire ismerős, én bevallom őszintén, nekem nem nagyon. Ez még nem jelent semmit. Ugyanis a zene, az nagyon rendben van. Egy lemezlovasról van szó egyébként, akitől most egy sorozat harmadik darabja jutott el hozzánk.

A zene itt is egy kicsit elszállós, ha valaki ettől bepörög, akkor azzal valami baj van, menjen el gyorsan orvoshoz, ugyanis ez nem a féktelen ugrálásról szól. Szépen nyugodtan követik egymást a dallamok, egy esős vasárnap délutánra pont jó. Egy ilyen délutánra ősszel minden esélyünk megvan, úgyhogy ez pont jókor jött elő. Persze, ha valaki háttérzenének szeretné hallgatni, akkor sem fog csalódni benne.

Zene: 82%
Külalak: 55%
Végítélet: Nagyon érdekes, úgy látszik, mostanában ez a nyerő.

Kispál és a Borz – Velőrózsák

Kiadó: Universal Music **Irányár:** 3200 Ft
Internet: www.kispal.mentha.hu



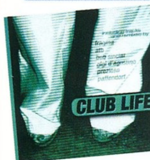
Szintén magyar, szintén zenész. A Kispál és a Borz neve sokunknak ismerős. Bár fénykorukat nem mostanában élik, volt idő, amikor minden tizenéves beszélt róluk. Aztán volt olyan idő is, amikor aggódni kezdtem egy kicsit, megváltoztak, kibővültek. Most szerencsére úgy tűnik, hogy visszatérnek a régi megszokott stílushoz.

Amit nem lehet egyszerűen jellemezni. Ők sem tudják igazán. Az első album utáni interjú során Lovasi Andrást megkérdezték, hogy miért ilyen szövegeket ír? Erre nemes egyszerűséggel azt válaszolta: „Nem tudom." Ehhez képest nagyon sokan szeretik a zenéjüket, filmekhez is írnak dalokat. Én azt gondolom, hogy nem érdemes kihagyni.

Zene: 65%
Külalak: 74%
Végítélet: Abszolút olyan, mint a.... Mi is? Fogalmam sincs, talán, mint a Kispál.

Club Life

Kiadó: Record Express **Irányár:** 3200 Ft
Internet: -

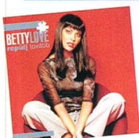


Egy újabb válogatáslemez. Tulajdonképpen ennyit elég is lenne elmondani erről a lemezről, megint csak az van, hogy minden bulizós embernek melegen ajánlom figyelmébe. S mivel vidéken nincs ennyi rádiócsatorna, tessék megvenni, azért lényegesen jobb, mint a két legrégebbi magyar kereskedelmi rádió programjai (neveket nem írhatok). A lemezen lévő számokat DJ Junior válogatta össze, olyan előadók szólalnak meg, mint például az ATB, Gigi D'Agostino (legújabb nagy kedvencem), Spiller, Mezzoforte, Bob Sinclair és még sokan mások.

Zene: 78%
Külalak: 48%
Végítélet: Ez kell nekünk, ha nem akarsz maxikat venni és nem érdekel egy előadó egész albuma, akkor ez pont neked való.

Betty Love – Repülj tovább

Kiadó: Epic/Sony Music **Irányár:** 2900 Ft
Internet: -



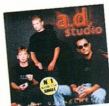
Titokban már vártam ezt a lemezt. Fura lett volna, ha pont Bettynek nem sikerül kiharcolnia egy szólólemezt. Anno a Soho Partyval nagy sikereket arattak és nagyon sokan miatta vették a lemezeiket. Azt hiszem, csak azok, akik nem találkoztak vele személyesen.

A zene egyébként egész jó. Ha nagyon rosszmájú akarnék lenni, akkor azt mondanám, hogy látszik, nem Betty írta a zenéket. De nem akarok az lenni. Kellemes a hangja, kellemes számokat és szövegeket írtak neki, úgyhogy nincs miért aggódni. Aki ismeri az előéletét, az nagyjából sejti, hogy mire is számíthat.

Zene: 55%
Külalak: 61%
Végítélet: Egyszer hallgatható, kellemes magyar tánczene.

A. D. Studio – A nap szerelmese

Kiadó: Warner Music **Irányár:** 2800 Ft
Internet: www.adstudio.alba.hu



Egy régi magyar zenekar. A 80-as évek végén és a 90-es évek elején három lemezt készítettek, egytől egyig arany-, illetve platinalemezek voltak. Ki ne emlékezne az *Álmaimban Amerika* című számra? Aztán jött 98-ban egy válogatáslemez, majd egy évvel ezelőtt a *Páratlan páros*. Most pedig egy újabb sikerlemez.

A zene igazán kellemes, a magyar zenei élethez képest teljesen jó. A dalok természetesen érzelmekről és szerelemről szólnak. Mi másról szólhatnának? A számokat időnként versek szakítják félbe, ami nekem egyáltalán nem tetszett, valahogy megtöri az egész hangulatát. Mindenezek ellenére, összességében színvonalas albumot vehet kezébe a hallgató.

Zene: 72%
Külalak: 52%
Végítélet: Kellemes magyar popzene.

Bassface Sascha – Different Faces

Kiadó: Listening Pearls/UCMG **Irányár:** 4400 Ft
Internet: -



Sajnos csak most jutott el hozzánk, bár már lassan másfél éve megjelent Bassface Sascha *Different Faces* című lemeze. Ő egyébként német lemezlovas, a jungle jeles egyénisége, s hazánkban is többször megfordult már.

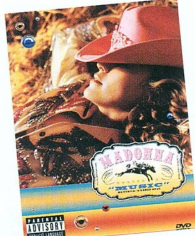
A lemezen régebbi számok is vannak, hihetetlen, mi mindenre képes ez a német faszi. Amikor azt hiszed, hogy felismertél egy hangot, mondjuk egy gitárt, akkor hirtelen úgy eltorzul az egész, hogy valami teljesen más alakul ki belőle. Ez jellemző leginkább az egész lemezre: annak ellenére, hogy felvettek élő hangokat, az egész kis darabokból áll össze. Egyszerű hangok megnyúzva, lecsupaszítva, majd újra felpörgetve és kikenve.

Zene: 75%
Külalak: 70%
Végítélet: Igaz ugyan, hogy régebbi lemez, de mégsem marad el a mai várakozásoktól, még most is táncolható, hallgatható.

DVD

Madonna – Music, maxi DVD

Kiadó: Warner Music Vision
Internet: www.madonnamusic.com
Kép: PAL 4:3 **Hang:** Linear PCM sztereó



Még mindig Madonna. Hogy miért? Azért, mert ő az első és eddig az egyetlen, aki maxi DVD lemezt jelentetett meg. Ő persze már megteheti, mondja erre a sok zenésztárs. Igen, pont ez a lényeg, hogy megteheti. Ráadásul nem is akármivel, hiszen a DVD lemez címe ugyan *Music*, de az alcíme, *Too Hot for TV*, vagyis Túl Forró a TV-hez. Azt hiszem, ez sokat sejtet. Kicsit sajnos többet, mint azt ezek után gondolnánk.

A *Music* videoklipjét láthatjuk két verzióban, van egy hosszabb és van egy rövidebb, a kettő között nincs 20 másodperc különbség és igazából egyetlen jelenettel több a hosszabb. Amikor a sofőr kiveszi a CD-t, a lányok pedig követelik, hogy tegye vissza. Egyébként a kettő ugyanaz. De miben különböznek attól, amit mindenki megnézhet a TV-ben? Na igen. Tulajdonképpen sokat gondolkodtam azon, hogy eláruljam vagy csak egyszerűen írjam azt, hogy vegyétek meg. Aztán rájöttem, hogy ez utóbbi nem lenne túl fair dolog és biztos többen utálnának érte. Azt meg nem szeretném.

Szóval a lényeg, ami nem fér a TV képernyőjére. A lányok elmennek az első hely után egy második helyre is, nevezetesen egy olyan klubba, hol félig pucér, illetve csaknem meztelen lányok táncolnak a színpadon, miközben a társaság mulat. Szegény sofőrt be sem engedik, csak lányoknak, zártkörű klub. Addig vitatkozik, míg megjelenik Madonna és barátnői néhány táncoslány kíséretében, beülnek a limuzinba és mennek tovább. A kocsiban folytatódik a buli, nem is akárhogyan. Most már legyen elég annyi, hogy még a sofőr sem jár rosszul.

Én azt hiszem, hogy az igazi Madonna rajongók így is, úgy is megveszik. Kár több szót vesztegetni erre, maximum még annyit, hogy érdemes megnézni.

Ezt is láttuk

Befutottak...



Cool túra / Road Trip

Josh megcsalja barátnőjét. Az eset videóra kerül és valaki elküldi a lánynak a filmet. Josh összeszedi koleszes haverjait, hogy ezernyolcszáz mérföldet utazva helyrehozza a hibát.



Final Destination

Alex Browning egy vízióban azt a repülőgépet látja felrobbanni, amellyel éppen utazni készül. Sikerül lejutnia a gépről – társaival együtt –, amely a felszállás után fel is robban. Rájön, hogy keresztülhúzták a halál számítását, de a sorsukat nem kerülhetik el, hacsak...



Glamour

A film egy magyar család történetét tárja elénk a XX. századi Magyarországon. Az apa megálmodja, hogy a családnak vérfrissülésre van szüksége. Ezért megismerkedik egy német lánnyal, azonban a kor és a törvények gátat szabnak a tervezett házasságnak.



Balra a nap nyugszik

Alex és Zsolt kábítószercsempészetre adja a fejét, de a dolog rosszul sül el, Alex karambolozik és megvakul. Egy véletlen telefon folytán összeismerkedik egy német nővel és „első hallásra" egymásba szeretnek. Alex Németországba indul, a lány pedig Pestre. Sikerül-e találkozniuk?

Angyal a lépcsőn

Eredeti cím: Angela's Ashes
Rendező: Alan Parker
Szereplők: Emily Watson, Robert Carlyle
Gyártó: Paramount Pictures
Forgalmazó: Budapest Film
Bemutató: 2000. október 26.

Alan Parker, a *Pink Floyd – A fal*, az *Angyalszív* és az *Evita* világhírű rendezője Frank McCourt regényét filmesítette meg, amely a katolikus ír gyerekkor szépségét és szörnyűségét mutatja be.

1935-ben a McCourt család – Malachy, Angela és négy gyermekük – hazatelepül Amerikából Írországba, és Limerick városában telepednek le. Az alkoholista férj azonban nem kap munkát, Angela pedig kénytelen jótékonysági szervezetekhez fordulni. Az éhezés miatt két fiatalabb gyermekük meghal. A két idősebb testvér – Frank és ifj. Malachy – iskolába járnak, de állandóan csúfolják őket szegénységük miatt.



Az apa próbál változtatni a család kétségbeejtő helyzetén, de alkoholizmusa miatt több munkalehetőséget is elszalaszt, ezért Frank – a legidősebb gyerek – kénytelen munkába állni a tanulás mellett. Az apa Angliában vállal munkát és csekken küld pénzt családjának, de Angelának még így is koldulnia kell, hogy gyermekeit eltarthassa.

Frank, az iskolát befejezve, előbb sürgönykihordóként, majd pénzbehajtóként keresi kenyerét és lassan ráébred arra, hogy el kell hagynia Írországot és családját, különben ugyanarra a sorsra jut, mint apja. Álmai munkaadója halálával valóra válhatnak, hajóra száll és Amerikába utazik.



Dióhéjban ez a film rövid története, de ki kell hangsúlyoznunk azt a színészi játékot és rendezői hozzáértést, amely a filmvászonra varázsolja egy katolikus ír család sorskeresését, tragédiáit. Parker ismét szinte tökéletes művet alkotott, megteremtve a háború előtti Írország atmoszféráját és a szereplők alakításával sikerül viszszaadnia az éra szörnyűségeit és szépségeit.

Film: 95%
Megvalósítás: 94%
Végítélet: Szerintem Oscarra esélyes, látni kell!

Űrcowboyok

Eredeti cím: Space Cowboys **Rendező:** Clint Eastwood **Szereplők:** Clint Eastwood, Tommy Lee Jones, Donald Sutherland **Gyártó:** Warner Bros **Forgalmazó:** Intercom **Bemutató:** 2000. október 19.

Hogyan csináljunk kasszasikert egy sci-fiből? Kell egy világkatasztrófa, kellenek magányos hősök, akik hanyag eleganciával megoldják a problémát. Ebben a filmben sem lesz másképp.



A Daidalosz csapatot az emberiség legjobb tesztpilótái alkották. Feladatuk a világűr meghódítása lett volna, ám a kormányzat ezt másként gondolta... Egészen mostanáig!

Clint Eastwood, Tommy Lee Jones, Donald Sutherland és James Garner alkotják azt a pilótacsapatot, akiket felkészítettek az űrutazásra, de a NASA egy csimpánzt lőtt fel helyettük a világűrbe. A csapatot nyugdíjazták ugyan, de az űrutazás álma tovább élt bennük.

Több mint négy évtizeddel később egy orosz műhold – az Ikon – meghibásodott. Az orosz vezetés úgy gondolja, hogy ez veszélyezteti a teljes orosz kommunikációs hálózat működését. Egy NASA hivatalnok rájön a megoldásra. Az Ikon irányítórendszere megegyezik egy régi típusú amerikai műhold, a Skylab rendszerével. A Skylab tervezőjének, Frank Corvinnak (Clint Eastwood) – az egyetlen élő ember, aki ért hozzá – jut a megtisztelő feladat, hogy az Ikont megjavítsa. De Frank csak olyan emberekkel hajlandó a világűrbe menni, akikben megbízik. Így a Daidalosz csapat újra munkába állhat. Minden erejükre és tartalékukra szükségük lesz a kiképzés, majd a küldetés alatt, hogy megmentsék az Ikont. Kezdődhet a visszaszámlálás.

Film: 65%
Megvalósítás: 80%
Végítélet: Azt hiszem, nem csak én unom már az ilyen sci-fiket.

Sakáltanya

Eredeti cím: Coyote Ugly **Rendező:** David McNally **Szereplők:** Piper Perabo, Adam Garcia **Gyártó:** Touchstone Pictures **Forgalmazó:** Budapest Film **Bemutató:** 2000. október 26.

A bársonyos hangú Violet (Piper Perabo) New Yorkba érkezik, hogy beteljesítse álmát és ismert dalszerző legyen. Amikor elhagyja apját, elveszettnek és összetörtnek érzi magát. Minden idejét dalok írásával és felvételével tölti. Független kiadóknál próbálja dalait eladni, ingyenes fellépési lehetőségeket hajszol, de kénytelen rájönni, hogy nagy tömegek előtt képtelen előadni szerzeményeit a lámpaláz miatt. Hogy megéljen és saját lemezt adhasson ki, munkát keres. Így akad össze Kevinnel, aki felajánlja segítségét a lánynak, mert hisz a tehetségében. Violet a Sakáltanyában köt ki, Lil mellett. A bár a legfelkapottabb hely a városban, ahol csak szexi lányok szolgálnak fel. A vezetőjük Lil, aki profi szakember, és vasmarokkal tartja egyben a csapatát. A csapat tagjai: Cammie, az örökké kacér; Rachel, a kissé régimódi; Zoe, aki a legtöbb borravalót kapja. A bár különös atmoszféráját felhasználva Violet kitör saját korlátai közül, hangját és szexepiljét használva fel, hogy a rivaldafénybe kerüljön. Nem látja be, hogy így nem válik mássá, csak egy istenített pultoslánnyá, és elveszítheti az állását, az apja megbecsülését, az igaz szerelmet és az álmait.



Romantikus komédia egy lány vad kalandjáról a nagyvárosban. Örökzöld mesetéma, amelyet most extravaganciával és polgárpukkasztással fűszerezve próbálnak megetetni velünk. Csak nehogy a torkunkon akadjon ez a falat!

Film: 60%
Megvalósítás: 68%
Végítélet: Kicsit bárgyú, kicsit kopott az ötlet, talán a filmzene feldobja.

Ezt is olvastuk

Robin Mash (Belányi Róbert): Cyberkommandó

Kiadó: Beholder Kft. **Kiadás éve:** 2000
Ára: 898 Ft



Szeretem az olyan könyveket, amelyekben a jól kitalált, akciódús cselekményt könnyed, szellemes stílusban tálalják. A történet bonyolult, az események sűrűn váltogatják egymást, és ez teljesen leköti az ember figyelmét.

A Shadowrun világában bármi előfordulhat. Például az is, hogy valaki az átlagpolgárok békés életéből hirtelen az árnyvadászok között találja magát, mert gyilkosságban való bűnrészességért üldözi az FBI. Jó lenne tudni, ki és miért manipulálja a közvéleményt?

Ez foglalkoztatja a „lecsúszott" forgatókönyvírót, a volt brit haditengerészt (mellesleg harci mágus), a fiát és az FBI egyik fiatal tisztjét is, akik együtt erednek a titkok nyomába. Hogy mit keres a fiatal tiszt a csapatban, amikor elméletileg az ellenkező oldalon állnak? Jó kérdés, de még jobb a válasz.

Sajnos az események alakulása folytán meghal az egyik főszereplő. Kár érte, mert már egészen megszerettem a figurát. Viszont a történet vége igazából nem okozott akkora meglepetést, mint néhány fordulat menet közben. Lehetett volna még finomítani. Ettől függetlenül nagyon jó regény, felveszi a versenyt a külföldi szerzők műveivel.

Tartalom: 86%
Külalak: 69%
Végítélet: Rendkívül kellemes meglepetés volt. Újabb bizonyítéka annak, hogy a humor és az akció tökéletes párosítás lehet.

Carl Sargent-Marc Gascoigne: Fekete madonna

Eredeti cím: Black madonna **Kiadó:** Beholder Kft. **Kiadás éve:** 2000
Fordította: Maleczki Balázs Miklós **Ára:** 898 Ft



A *Thérai vér* után bíztam abban, hogy a szerzőpáros újabb könyve is legalább annyira izgalmas lesz. Nos, nem okoztak csalódást.

A Felébredt Világban riadót rendelnek el, amikor egyszerre leállnak a számítógépes rendszerek. Persze kiderül, hogy nem áramszünetről van szó, hanem illetéktelen behatolásról, amit egy ismeretlen dekás követett el. Annyira ügyesen csinálta, hogy a védőprogramok még csak fel sem fedezték a jelenlétét.

A Renraku és a többi mamutvállalat vezetése is úgy dönt, hogy a probléma megoldásához igazi profi(k)ra van szükség. Nagyszabású fogócska veszi kezdetét egymással és az idővel, közben pedig szép lassan összeáll a kép.

Szerepel a történetben pár felejthetetlen beszólás, amit az utcai szamurájok szórnak magukból, de az igazság sem piskóta, ami „kiderül" a végén. Öröm nézni – persze csak kívülállóként –, hogy az elképzelt XXI. század mennyire fejlett és mozgalmas. Az pedig nem meglepő, hogy a gazdasági és politikai hatalom birtokosai nem kispályáznak, ha veszélybe kerül a biztonságuk. Lehet, hogy tényleg ez a jövő?

Tartalom: 75%
Külalak: 62%
Végítélet: Jóféle árnyvadászat, ahol senki sincs tekintettel a vadászok „élemedett" korára.

A. J. Holt: Vigyázz, jövök!

Eredeti cím: Watch me **Kiadó:** Athenaeum 2000 Kiadó **Kiadás éve:** 2000
Fordította: Sóvágó Katalin **Ára:** 1990 Ft



Le sem tagadható a hasonlóság Thomas Harris *A bárányok hallgatnak* című könyve és e között a regény között. Szerencsére senki nem próbálkozik a tagadással. Sőt, a történetben az egyik FBI-os főnök irodájának ajtajára a vicces kedvű beosztottak egy Jodie Foster, Anthony Hopkins és Jimmy Hoffa arcképével feldíszített plakátot ragasztottak.

Jay Fletcher (a női főszereplő) olyan FBI ügynök, aki elsősorban a számítógép, pontosabban a Hálózat segítségével gyűjt információkat bizonyos személyekről és elemzi is a kapott adatokat. Vannak azonban olyan helyzetek, amikor átlépi a törvény és törvénytelenség között feszülő vékony határvonalat.

Az egész történet tulajdonképpen az a folyamat, ahogy a különleges ügynök szép lassan sorozatgyilkossá vedlik át. Egészen pontosan sorozatgyilkosokat egymás után gyilkolászó bosszúállóvá, akit áldozatainak kiléte miatt a média hőssé nyilvánít.

Sok olyan kérdés merült fel bennem olvasás közben, amikre nem lehet egyértelmű választ adni. Vagy legalábbis én nem tudtam. A befejezés alapján arra gondolok, hogy talán lesz még folytatás.

Tartalom: 79%
Külalak: 59%
Végítélet: Jó kis számítógépes thriller, de sajnos a befejezés kicsit gyengére sikeredett.

Gergely Jenő: A pápaság története

Kiadó: Kossuth Kiadó
Kiadás éve: 1999 **Ára:** 5990 Ft



Egy igazán hatalmas könyvet (és jelen esetben természetesen nem a tényleges méretére gondolok) vehet a kezébe az az olvasó, aki rászánja magát, kiad érte ennyi pénzt és persze érdeklődik a keresztény vallás, különösen annak nagy tekintélyű vezetői, a pápák iránt.

Ez a szép megjelenítésű remekmű több mint háromszáz oldalon foglalkozik a kereszténység vezetőivel, rengeteg színes és fekete-fehér illusztrációval színesítve a kissé talán száraznak tűnő témát.

A történet az I. században indul, és az egyház kialakulásától kezdődően egészen napjainkig tart. Nyilván mindenkiben rengeteg megválaszolandó kérdés merül fel, amikor a keresztény egyházra gondol. Ezek a kérdések bizony nagyon fontosak és érdemes is utánuk nyomozgatni, ami ennek a könyvnek a segítségével sokkal könnyebb lehet. De az olyan általános kérdések sem utolsók, miszerint hová tart az emberiség, mit is jelent a kereszténység, mi Európa és benne Magyarország szerepe a múltban, a jelenben és a jövőben?

Tartalom: 70%
Külalak: 89%
Végítélet: Egyértelműen a történelem szerelmeseinek szóló könyv, de a kereszténység iránt érdeklődők is sokat tanulhatnak belőle.

Újdonságok

Észbontó, milyen tempóban dobálják leveleiket a fák, hiába, lassan itt a tél. A könyvkiadók is feléledtek a nyári szünet után, s annyi újdonságot dobnak piacra, hogy csak győzze követni az ember.

Sidney Sheldon: Mesterjátszma



A szerző szerint az élet egy játszma, amit mindenki igyekszik megnyerni. Ha mindent elértél, amit akartál, mesterjátékos vagy. De mi van akkor, ha feltűnik egy nálad is jobb játékos? (IPC)

Robertson Davies: Lázadó angyalok



A címben szereplő „angyalok" mindenféle válogatott bonyodalmakba keverednek. Akad gyilkosság, öngyilkosság, meg persze szerelem is. Azért a végére minden elrendeződik. (Európa)

Grendel Lajos: Thészeusz és a fekete özvegy



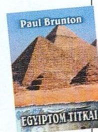
A görög mondák kitörölhetetlen nyomot hagytak az irodalomban. Mi sem bizonyítja jobban, mint az a tény, hogy egy mai modern regényben is feltűnnek belőle elemek, bár némileg újraértelmezve. (Kalligram)

Tom Wolfe: Talpig férfi



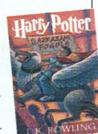
Van ebben a könyvben minden, ami ahhoz szükséges, hogy eszedbe se jusson bekapcsolni a tévét. Ha mégis megtennéd, valószínűleg csupán pillanatnyi elmezavarról lehet szó. (Athenaeum)

Paul Brunton: Egyiptom titkai



Ha másra vágysz, mint az útikönyvek szokványos leírásai, ideje, hogy új könyvek után nézz. Itt van például ez, ami egészen más titkait tárja fel ennek a csodálatos múltú országnak. (Szukits)

J. K. Rowling: Harry Potter és az azkabani fogoly



Sokunk kedvenc varázslója számára új tanév kezdődik a varázslóiskolában. Szokásához híven most is izgalmas kalandokba keveredik, amikben persze barátai is vele tartanak. (Animus)

Ezt is olvastuk

Gazdasági könyvek

Tom Copeland, Tim Koller, Jack Murrin – Vállalatértékelés

Eredeti cím: Valuation **Kiadó:** Panem – John Wiley & Sons **Kiadás éve:** 1999 **Fordította:** Bölöni Eszter, Radó Márk, Wintermantel Andrea **Ára:** 4500 Ft

Azt hiszem, sokan gondolkodtunk azon, hogy miért ér egy vállalat annyit, amennyit. Nem kell ehhez vállalatvezetőnek vagy tulajdonosnak lenni. Nyilván mindenki hallotta (legalábbis azok, akik érdeklődnek a számítástechnika iránt), hogy mekkora összeget adtak azért az alig több mint tizéves vállalatért, ami egykor országunk vezető internet-szolgáltatójaként működött.

Pont ez az a példa, amire még a könyv szerzői is megingatnák fejüket. A számítástechnikai és internetes cégek elhúztak a normáktól, vagy inkább átírták azokat. Nem annyira egyértelmű egy ilyen cég megítélése, mint azoké, amelyekről a könyvben nagyon részletesen olvashatunk.

Vezetőknek, menedzsereknek és mindenkinek, akit érdekelhet a vállalatok értékelése, nyugodtan ajánlom. Nagyon részletes, példákkal, képletekkel támasztja alá az ismereteket.

Tankönyv

Már bőven benne járunk az őszben, de ne felejtsük el az iskolát. Úgyhogy találtunk nektek újabb tankönyveket.



Mesterséges Intelligencia

Panem

Minden informatikust, illetve számítástechnikával foglalkozó embert izgat egy kissé ez a téma. Ebben a könyvben minden ismeret megtalálható, ami ezzel a tudományággal kapcsolatos. Ez ránézésre is látszik, nagy formátumú, több mint ezeroldalas könyvről van szó.
A könyvben olyan témák vannak, mint a tudás, logikus gondolkodás, logikus cselekvés, bizonytalanság, egyszerű döntések meghozatala, kommunikáció. Ez a tudomány sok másikon alapul, mint például a pszichológia, számítástechnika, matematika, nyelvészet. Igen, ez mind-mind része a mesterséges intelligenciának. Nem lesz könnyű dolga annak, aki komolyabban szeretne megismerkedni a dologgal. Hajrá.



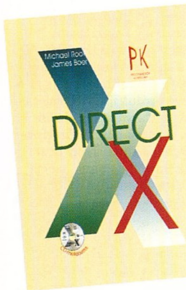
Operációs rendszerek mérnöki megközelítésben

Panem

A könyv címe izgalmas, már csak azért is, mivel magam is mérnök vagyok, úgyhogy nagy érdeklődéssel vettem kezembe. Mert mit csinálnak a mérnökök? Természetesen különböző dolgokat terveznek, többek között operációs rendszereket is. Pont erről van szó. Megismerhetjük, milyen szempontok szerint kell, illetve lehet oprendszert tervezni, készíteni. Aztán majd a programozók elvégzik a feladatot. A tervezésen kívül részletesen megismerkedhetünk a két legnagyobb és legmegbízhatóbb rendszerrel, a Unixszal és a Windows NT-vel.

Michael Root, James Boer – DirectX

Kiadó: Panem **Kiadás éve:** 2000
Ára: 7900 Ft



A Windows és az NT mindenkinek ismerős, a DirectX-ről is hallott már minden számítógép használó. De azt is tudjuk, hogy mire jó ez az egész? Ebből a könyvből kiderül, hogy mit csinálnak a játékok, hogyan működnek a dolgok az operációs rendszer mögött. Mit használnak a multimédia alkalmazások azért, hogy gyorsan, szépen és jól működjenek.

Érdekes kérdés ez, hiszen egy Microsoft termékről van szó, amiről ugye mindannyiunknak vannak tapasztalatai, de konkrét ismeretei, azt hiszem, nagyon kevés embernek. Eljött a mi időnk. Bár biztos vagyok benne, hogy a Microsoftos fiúk keze is benne van (nem is lehetne másképp), de ettől még érdemes nekünk is kézbe vennünk.

Annak, aki nem még nem tudná, felsorolom a könyv (és a DirectX) főbb részeit:
DirectDraw,
DirectSound,
DirectPlay,
DirectInput,
DirectMusic.

Tartalom: 79%
Külalak: 65%
Végítélet: Elsősorban programozóknak szól, de azok is forgathatják, akik csak szeretnének mélyebben megismerkedni a dolgok működésével.

Kovalcsikné Pintér Orsolya – Az Excel függvényei A-tól Z-ig

Kiadó: ComputerBooks **Kiadás éve:** 2000
Ára: 3779 Ft



Az Excelt ismerjük. Táblázatkezelő program, szerintem szinte minden számítógépen megtalálható. Nem mindenki használja ugyan, de azok, akik használják, ők is elsősorban inkább csak egyszerűbb feladatokat végeznek el vele.

Nyilván mindenki tudja, hogyan lehet egy adott oszlop elemeit összeadni. De ismerünk egyéb műveleteket is, például hogyan lehet egy táblázatot grafikonon ábrázolni. Igazából ez a könyv olyan függvényekről szól, amik munkánkat megkönnyíteni hivatottak. Van itt, így ránézésre, vagy 200 függvény, különböző kategóriákba szedve. Pénzügyi, matematikai, statisztikai, mátrix, logikai és adatbázis függvények. Ez a felsorolás nem teljes, nem úgy a könyv. Szerintem nem érdemes a témáról sokkal többet mondani, forgassátok inkább magatok.

Tartalom: 65%
Külalak: 66%
Végítélet: Ha szeretnéd kihasználni az *Excel* minden lehetőségét, akkor nem érdemes haboznod. Ott kell lennie a billentyűzet mellett.

George Koch, Kevin Loney – Oracle 8 Teljes referencia

Eredeti cím: Oracle 8, The Complete Reference **Kiadó:** Panem **Kiadás éve:** 1999 **Fordította:** Juhász István, Kókai Ferenc, Makai Zsuzsanna **Ára:** 5990 Ft



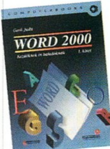
Aki még nem tudná, annak elmondom, hogy az Oracle jelen pillanatban a világ vezető adatbázis kezelő rendszere. Mint vállalat, a világ második számítástechnikai cége. Az elsőt mindenki ismeri, azt inkább nem reklámozom.

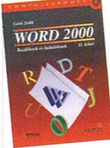
Eddig még ilyen jellegű mű nem jelent meg magyar nyelven. Voltak ugyan próbálkozások, de a mostani könyv egyedülálló. Már második kiadásánál tart és nemsokára megjelenik a legfrissebb verzió, az Oracle 8i referenciakönyve. Ebben most minden parancsot, eszközt, kulcsszót és függvényt részletesen leírnak. Ehhez majd' hétszáz oldalt használtak el, utána a könyv második részében megismerkedhetünk az Oracle néhány speciális eszközével. Nyugodtan ajánlom a rendszergazdáknak és azoknak, akik valamilyen Oracle adatbázissal dolgoznak.

Tartalom: 89%
Külalak: 92%
Végítélet: Kissé száraz, de a céljának tökéletesen megfelel. Tényleg teljes referencia.

Gerő Judit – Word 2000, I és II kötet

Kiadó: ComputerBooks **Kiadás éve:** 2000
Ára: 2990 Ft





Sokszor hallottunk már az Office programcsomag legismertebb és leggyakrabban használt részéről, a Word 2000-ről. Mi is bemutattunk már jó néhány könyvet, ami ezzel foglalkozik. Viszont most egy kétkötetes műről van szó, ami az eddigiek közül nekem a legrészletesebbnek tűnik.

Az első kötet a program telepítésével indul, majd nagyon részletesen megy végig a különböző alapvető szövegszerkesztési, használati funkciókon. Azok is nyugodtan leülhetnek a gép elé, akik eddig még nem is használták, maximum a bekapcsolást kell megmutatni nekik, utána már minden megtalálható a könyvben. Az első kötetből minden egyszerű, alapvető feladattal megismerkedhetünk.

A második kötet már a bonyolultabb funkciókat tartalmazza. Gyanítom, hogy egy hétköznapi embernek (mint például én is), illetve a kevésbé igényeseknek nem, vagy csak nagyon ritkán lesz szüksége ezekre. Olyanokkal találkozhatunk itt, mint a sablonok, stílusok, bekezdések kezelése, táblázatok, számolás, körlevél stb. Éppen azért, mert ezeket kevesebben ismerik és használják, ez az érdekesebb része a könyveknek.

Tartalom: 65%–79%
Külalak: 65%–65%
Végítélet: A könyv elolvasása után azok is használhatják majd a szövegszerkesztőjüket, akik eddig még gépet sem nagyon láttak.

Xenon 2000
PCF Projekt

A csinn-bumm cirkusz visszatért. Más szavakkal: a klasszikus Shoot'em up játékok újra előtérbe kerültek. Ráadásul a te rendezésedben! A Bitmap Brothers és mi hozzásegítünk a saját játékod megírásához: tudással, szakértelemmel, szoftverrel.



Internetes előrejelzés

A sávszélesség világszerte növekedik. Elszórtan várhatóak sebességnövekedések és minőségbeli javulások is. Ez később általánossá válhat. Eső nem várható – vagy mégis?

Felcsigáztunk? Türelem!
A decemberi szám is megterem!

DVD- vagy 2 CD-melléklettel
Internet: www.pcformat.hu

A változtatás jogát fenntartjuk!

DVD Filmblokk

Ugye milyen jó érzés, ha Te vagy a legmenőbb? Ha a lányok tágra nyílt szemekkel tekintenek Rád, mert Te mindent tudsz a filmekről? Nálunk megtalálod az elkövetkező hónapok legjobb DVD- és mozifilm bemutatóit, s emellett egyéb érdekességekkel is szolgálhatunk. Csak lökd be a lemezt és máris Te vagy a király!

Beköszöntő

Ugye milyen gyorsan repül az idő! Immár negyedszerre jelentkezünk Filmblokkunkkal magazinunk DVD-mellékletén belül. Ez a négy hónap nem múlt el nyomtalanul, hiszen kéréseiteknek megfelelően kisebb-nagyobb változtatások történtek a filmes részt illetően. Most a többség kérésének eleget téve arra koncentrálunk, hogy a jövőben megjelenő, vagy bemutatásra kerülő mozi illetve DVD-filmek előzeteseit adjuk közre. Ez természetesen azzal is jár – mert a lap megjelenése előtt 3 héttel be kell gyűjtenünk az anyagokat –, hogy a trailerek egy része angol nyelven kerül bemutatásra. Ez az eredeti Beta kazettát is jelenti egyben, ami egyenlő a hazánkban található legjobb képi minőséggel. Sokan kérdezitek, hogy miért nem teszünk külföldi videoklipeket is a DVD-re. Nos ez, ha mindent szabályosan intézünk, elég hosszadalmas és költséges eljárást igényel. A klipek leközléséhez ugyanis az anyag képi részének és hanganyagának tulajdonosát is meg kell keresnünk. A hanganyag esetében ez viszonylag egyszerű, hiszen itt Magyarországon ez az Artisjuson (vagyis Magyar Szerzői Jogvédő Iroda Egyesület) keresztül elintézhető. Annak tisztázására azonban, hogy ki rendelkezik a film képi részének jogaival, szerkesztőségünknek nincs megfelelő kapacitása és a hazai hanglemezkiadók sem vállalták az utánajárást. A magyar kínálatból azonban nyugodtan válogathattok, és ha valami igazán megtetszik, írjátok meg nekünk, és mi „jótündér" módjára teljesítjük a kívánságotokat!

Nos nézzük, miből mazsolázhattok ebben a szép őszi hónapban!

Hamarosan a mozikban

X-MEN – A kívülállók

Bemutató: november 2.
Forgalmazó: Intercom



Mutánsok élnek köztünk. Emberek ők is, de a genetika véletlene folytán különleges képességekkel születtek. Van köztük, aki olvas mások gondolataiban, van, aki átsétál a falon, vihart támaszt, vagy ölni tud a puszta tekintetével. Az emberek nem ismerik őket, ezért félnek tőlük. A mutánsok egy része pedig retteg ettől a félelemtől: háborúra készül, mely a közönséges emberek és a mutánsok között zajlik majd.

Ám valahol, a kíváncsi emberi szemek elől elrejtve, működik egy különleges intézet, ahol a rejtélyes X professzor maga köré gyűjti a mutánsokat, képességeik irányítására tanítja őket, és föld alatti támaszpontján kiképez egy különleges csapatot. Ők az X-Men, akik azt tartják fő feladatuknak, hogy megvédjék az emberiséget az emberellenes mutánsok bosszúhadjáratától.

28 Nap (28 Days)

Bemutató: november 9.
Forgalmazó: Intercom



Gwen Cummings (Sandra Bullock) jó fej lány: imád bulizni, inni, és élvezi, ha körülötte forog a világ. Sőt, nem áll meg félúton. Így történhet, hogy egy lopott limuzinnal egészen egy házfalig jut – onnan meg egyenesen a bíróságra.

Az ítélet nem túl szigorú: Gwennek csupán egy hónapot kell eltöltenie ital és a barátja nélkül, elvonókúrán, távol régi környezetétől és szokásaitól.

Új, átmeneti otthonában különös alakokkal és eseményekkel kerül szembe. Sem egyik, sem másik nem tetszik neki túlságosan, de kénytelen elviselni őket: elvégre ő nem önként érkezett. Az intézet szigorú (és színjózan) igazgatója (Steve Buscemi) hatására azonban lassanként sikerül emberszámba vennie az őt körülvevő sok csodabogarat. És szerencsére ebben az intézetben együtt kezelik a nőket és férfiakat...

Temetetlen múlt

Bemutató: november 23.
Forgalmazó: Intercom



Egy magányos asszony (Michelle Pfeiffer) bolyong egy üres házban. Férje (Harrison Ford) szereti őt, és mindent megtenne érte: ám a közeli egyetemen végzett tudományos kutatásai túlságosan is lekötik. Claire furcsa hangokat hall a szomszédból, unalmában leselkedni kezd a kerítés túloldalán élő pár után, és hatalmába keríti a gyanú: a szomszéd megölte és a közeli tóba dobta feleségét.

Ám a hangok egyre közelebb jönnek. Követik az asszonyt, bármerre megy. A ház megtelik furcsa zörejekkel, érthetetlen eseményekkel, és a fürdőszoba tükrére megfejthetetlen jelek rajzolódnak... Az aggódó férj, aki attól tart, hogy feleségét két évvel ezelőtti autóbalesete gyötri, pszichológushoz küldi Claire-t. Az orvos pedig azt tanácsolja, hogy ha úgy tűnik, a kísértet mondani akar valamit, az asszony hallgassa meg, mit akar...

Charlie Angyalai

Bemutató: november 23.
Forgalmazó: Intercom



Egy titokzatos férfi és három gyönyörű nő. A rejtélyes milliomos, Charlie (Bill Murray) sosem mutatkozik a nyilvánosság előtt, ám még így, a távolból is képes fenntartani a legbonyolultabb ügyek megoldására szakosodott detektívirodáját. Titkosügynökei azonban nem bújnak árnyékba, de nem is tudnának: ahol csak megjelennek, mindenki őket bámulja. A nyomozók ugyanis angyalok: három bomba nő (Cameron Diaz, Drew Barrymore, Lucy Liu). Szépek és szexisek, de közelharcban és csapdaállításban is verhetetlenek.

Hamarosan DVD-n

Árvák hercege

Megjelenés: október 24.
Forgalmazó: UIP Duna Film



Homer Wells árva, mégsem érzi úgy, hogy ne lenne családja. A St. Cloud árvaházban nőtt fel Dr. Wilbur Larch nem mindennapi, de szeretetteljes felügyelete alatt, így Homer gyengédségből sosem szenvedett hiányt. De most, hogy lassan a férfikorba lép, izgatni kezdi a jövő. Homer sze-

retné felfedezni magának a világot.

Megismerkedik egy fiatal párral, autóstoppol velük, és egyúttal otthagyja az árvaházat. Homer előtt hirtelen a választások végtelen tere nyílik meg. Egy nagyobb világba csöppen, mely tele van új élményekkel, kalandokkal, barátságokkal, de tragédiákkal, árulásokkal és veszélyekkel is. A szabályok, melyek eddigi életét irányították, egyszerre elavultnak tűnnek. És mikor először szerelmes lesz, neveltetésétől hiába vár útmutatást...

A part

Megjelenés: november
Forgalmazó: Intercom



Richard a világ legszabadabb embere, csupán három dologra van szüksége a túléléshez: nikotinra, videojátékokra és Vietnamban játszódó háborús filmekre. Egyébként szabad, mint a madár, a világot járja, és nem törődik semmivel. Egy lepusztult bangkoki szállodában öngyilkos lesz szomszédja, aki Richardra hagy egy térképet, mely egy titokzatos szigetre vezető utat mutat. A srác nem is akar ennél többet tudni, nekivág az útnak, megküzd a tengerrel és a hadsereggel, hogy végül rátaláljon valamire, ami csodálatos, elmeséhetetlen és megközelíthetetlen. Aztán fokozatosan kiderül, hogy a sziget mégsem hasonlít annyira a paradicsomhoz, mint azt első látásra gondolná az ember. A paradicsomnak például nem volt ennyi furcsa lakója. Ami pedig a megközelíthetetlenséget illeti: ha éppen menekülni kell egy szigetről, akkor nem előny, ha senki sem tudja, hol az a sziget...

A hangos revolverek városa

Megjelenés: november
Forgalmazó: Intercom



Egy fiatal, válófélben lévő pár unalmas hétköznapjainak egy éjszaka váratlanul vége szakad. A pár ugyanis furcsa zajokra riad fel. Kiderül, hogy egy betörő jár a lakásban. Ez az incidens azonban csak a kezdete egy sor olyan eseménynek, amely végül véres leszámolásba torkollik...

Sikoly 3

Megjelenés: november 14.
Forgalmazó: UIP Duna Film



A Windsor Egyetemen történt szörnyű események után Sidney visszavonult egy észak-kaliforniai erdőbe. Megpróbál normális életet élni, ám a múlt még mindig kíséri: halott anyjának rémisztő képei jelennek meg időről időre a fejében.

Sidney azzal foglalkozik, hogy álnéven krízishelyzetben lévő nőknek ad telefonon tanácsokat. Ám hamarosan egy névtelen telefonáló gyilkosságokról értesíti, melyeket a Döfés 3: Visszatérés Woodsboróba című film hollywoodi forgatásán követtek el.

Sidney úgy dönt, hogy a helyszínre utazik, amikor megtudja, hogy a gyilkos minden áldozat mellett Sidney elhunyt anyjának fényképét hagyja...

Női vonalak (Hanging Up)

Megjelenés: november
Forgalmazó: Intercom



Lehet, hogy nem létezik kóros telefon-függőség nevű betegség, de a Morell lányok miatt érdemes volna kitalálni. Talán jó testvérek, de mindannyiukat a saját baja foglalja el elsősorban: a többiekkel csak a távolból érintkeznek. Georgia egy színes magazin főszerkesztője, Maddy közepes szappanoperák közepes színésznője, Eve pedig maga is szeretné kideríteni végre, hogy mi ő, és ezt a tevékenységet hihetetlenül nagy hivatástudattal űzi – de mindhárom munka rengeteg elfoglaltsággal jár. A nagy rohanásban csupán egyvalakiről feledkeznek meg: apjukról, a vén, életvidám despotáról, aki mindig kitalál valamit, amivel megkeserítheti lányai életét. Most például itt a legújabb ötlete: haldoklik – és ettől minden megváltozik...

A holtak útja (Bringing Out the Dead)

Megjelenés: november
Forgalmazó: Intercom



Egy mentőorvos rohamkocsijával New York éjszakai utcáit járja. Prostituáltak, kábítószer-kereskedők, sebesültek, betegek, haldoklók között él. Képtelen aludni, képtelen megnyugodni. Halottak kísértik. Azok az emberek jelennek meg neki újra és újra, akiket nem tudott megmenteni. Álom, rémálom és rémes valóság összefolyik a szeme előtt. Társai mind más útját választották a túlélésnek. Az egyik viccelődik, a másik imádkozik, a harmadik a betegeken áll bosszút. Ő egy lányt kezd követni, akinek apját szállította nemrég a kórházba...

Kerül, amibe kerül (Whatever It Takes)

Megjelenés: november
Forgalmazó: Intercom



Ryan intelligens, okos srác, csak éppen nem a lányok kedvence. Chris épp Ryan ellentéte: ő a szuperpasi a suliban, bár nem egy lángelme. Ryan agyafúrt tervet eszel ki, hogy randevúzhasson a népszerű Ashley-vel – Chris nevében ír szívhez szóló romantikus e-maileket, Chris helyett beszél a lánnyal telefonon, és a nagy randira is ő szeretne majd elmenni. Eközben Chris, Ryan legjobb barátját, Maggie-t szemelte ki magának. Csoda, hogy Ryan eddig nem vette észre, hogy a lány nem csak gyönyörű és okos, de a szíve is a helyén van... A film a klasszikus Cyrano történet modern feldolgozása!

A hónap reklámfilmje

Úgy tűnik, leáldozóban vannak az unalmas, fantáziátlan reklámfilmek, és egyre több eredeti ötlettel találkozhatunk óriásplakátokon, magazinokban vagy a televízió hullámain.

Ebben a hónapban két reklámfilm is felkerült magazinunk DVD mellékletére. Az új Peugeot 206-ost bemutató film alapötlete szellemességével ragadta meg olvasóink és a stáb figyelmét. A Sony legújabb Wega TVC televíziójának bemutatása pedig fantasztikusan jó képi világával tűnt ki műfajbeli társai közül. Gratulálunk a készítőknek!

Videoklip

Shaft – filmzene
Bemutató: november 9.
Kiadó: UIP Duna Film



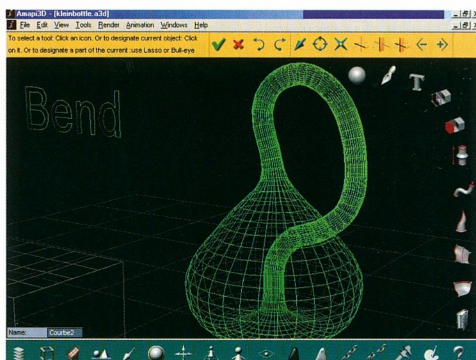
Korrupt zsaruk, piti kis drogbárók, olcsó besúgók és gyilkolásra kész, elkényeztetett, szadista aranyifjak – John Shaft nyomozó számára ez is csak egy újabb éjszaka New York City legmélyebb bugyrában, egy újabb műszak, melyben szembe kell szállnia rendőrökkel és bűnözőkkel, akik mind szívesen látnák kiterítve, és egy olyan jogrendszerrel, melyet nem az igazság, hanem a pénz éltet...

A 70-es évek klasszikus, műfajteremtő fekete krimijét John Singleton az új évezred pörgő tempójával, szikrázó látványvilágával és feszes fekete zenékkel aktualizálta, az elképesztően dögös Samuel L. Jacksonnal a főszerepben.

Install

Amapi 3D v.4.15

PC Format Teljes verzió!



Ami az üvegfújónak rémálom, az *Amapi*-val csak laza ujjgyakorlat.

Nem tévedés, elhiheted: ez egy igazi profi 3D rajzolóprogram, teljes változat, ráadásul a *PC Format* lemezmellékletén. Hát nem kedves tőlünk?

Ha eddig még nem ragadott magával a 3D-s rajzolóprogramok csábítása, akkor az *Amapi* mindent elsöprő vonzerejének már nem lehet többé ellenállni. Ha viszont már gyakorlott 3D-s felhasználó vagy, akkor bizonyára azt is jól tudod, hogy az *Amapi* hihetetlen teljesítményének és a Natural Design Interface-nek köszönhetően a profi alkalmazók körében is igen népszerű csomag.

És most mindez elérhető közelségbe került, a teljesen működőképes teljes változat csak arra vár, hogy átmásold a vincseszteredre. A telepítéshez csupán egyetlen, de nélkülözhetetlen dolgot kell ismerned: a sorozatszámot, ez pedig a következő: 2e8dc75bdf819f441. Ezt az *Amapi* első futtatásakor kell megadnod.

Egy új rajzolóprogram megismerése egyáltalán nem tréfadolog, különösen, ha még kézikönyv sem áll rendelkezésre. De mi erre is gondoltunk. A *PC Format* e havi illetve következő két számának Rutin rovatában megtalálható folytatásos, de lényegre törő tanfolyammal próbálunk meg bevezetni az *Amapi* használatának rejtelmeibe. Azzal kezdjük, hogy hogyan lehet két kockát egymás tetejére illeszteni, majd eljutunk a görbült felületekig, egészen a híres utahi teáskannáig.

Az *Amapi* telepítése után az első dolog a Natural Design Interface-szel történő megismerkedés. Először a **Workspace** üres képernyője mered rád. Azaz mégsem teljesen üres. A **Workbench** segítségével az *Amapi* valósághű modellezése révén alapértelmezésben készül el a műved.

A **Workspace**-ben végzett munka során a **Views and Planes** (Nézetek és síkok) eszközzel tudod megtekinteni és módosítani a modelledet. A számbillentyűk és a kurzorgombok használatával könnyedén tudod váltogatni a nézeteket. Az az irány, ahonnan a modellt látod, meghatározza azt a síkot, amelyben dolgozol. Például a piros-zöld tengely meghatározza az X-Y síkot, a piros-kék tengely az X-Z síkot és így tovább.

A modellek létrehozásához és módosításához a **Modelling Tools**-ban (Modellező eszközök) található eszközöket kell használni. Ezek három csoportban vannak: **Construction** (Létrehozás), **Modelling** (Modellezés) és **Assembly** (Összeállítás).

A képernyő tetején található az **Assistant Palette**, és ahogyan a neve is mutatja, segítségül szolgál. Ebben számos hasznos funkció található ikonok formájában, amelyek közül a legjobb egy nagyon jól használható help ablak a bal oldalon.

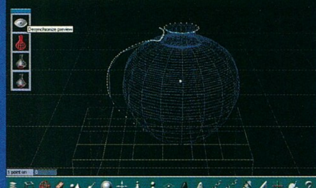
A képernyő alján lévő **Control Panel** segítségével lehet a különböző perspektívákat beállítani, egyes részleteket átmenetileg eltüntetni, zoomolni és még sok minden mást. **PCF**

> A sorozatszám
> A *3D Amapi 4.15* diszken lévő másolata a program teljes változata. Hogy a szellem kiszabadulhasson a palackból, neked csak az alábbi sorozatszámot kell begépelned: **2e8dc75bdf819f441**.

> Ⓕ TGS
> Ⓘ www.tgs.com
> **Ha csak úgy:** P120, 16Mb

Amapi 3D 5.15 Trial

Ugye te sem gondoltad komolyan, hogy az *Amapi* fejlesztői megengedték volna, hogy feltegyük a legújabb programjuk teljes változatát a diszkünkre, ha nem tartogatnának a tarsolyukban egy továbbfejlesztett változatot? Nos, tényleg ez a helyzet, már itt is van az újabb progi. Most magad is eldöntheted, hogy akarsz-e upgrade-elni ezzel a 30 napos próbaváltozattal, amely pont úgy működik, mint az igazi.



Hát ez talán túlzás. Van valakinek ötlete, hogy mi lehet?

Az *Amapi* teljes változatához hasonlóan az első futtatás alkalmával meg kell adnod a sorozatszámot, amely egyúttal a következő: 29d9b4acb8fc6cc46.

Mire vársz hát? Kezdjük mindjárt a **Dynamic Geometry**-vel (Dinamikus geometria), amely önmagában megéri az upgrade-elést. Az *Amapi 3D* „emlékezik" a bonyolult felületek létrehozása közben megtett egyes lépésekre, lehetővé téve ezzel a dinamikus szerkesztést.

Az új eszközök között található a csodálatos elnevezésű **Decimate** (Tizedelés) eszköz. A rómaiak korában a tizedelés alatt azt kellett érteni, hogy a bűnös légió minden tizedik katonáját kivégezték. A mai, sokkal békésebb világban mindössze azt a folyamatot jelenti, amikor egy összetett ábra leegyszerűsödik anélkül, hogy a lényeges részletek elvesznének. A további bővítések között van például a **Taper** (Kúposítás) és a **Twist** (Megcsavarás).

Az eszközök négy olyan, várva várt új funkcióval is bővültek, amelyek segítségével még élethűbb a felületek kisimítása, az éles szögeket tartalmazó élek legömbölyítése. Szintén továbbfejlesztették a hézagok kitöltését (Filleting), amely a sarkok legömbölyítésének egy kiegészítő módszere, amelyet szinte minden összetett felület esetén lehet alkalmazni.

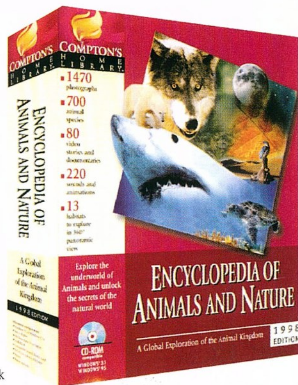
A hab a tortán azonban kétségtelenül az új megjelenítés – a 3D-Silhouette –, amely jelentősen meggyorsítja a munkát és leegyszerűsíti a bonyolult jeleneteket kezelését. Mint ahogyan a neve is utal rá, eltünteti a felesleges drótvázat, és csak egyszerűen körvonallal dolgozik.

> A sorozatszám
> A *3D Amapi 5.15* háromdimenziós alkalmazásnak az e havi diszkmellékleten lévő példányát 30 napig használhatod. Ahhoz, hogy a palackból kiszabadított szellemmel még többet játszhass, csak az alábbi sorozatszámot kell begépelned: **29d9b4acb8fc6cc46**.

> Ⓕ TGS
> Ⓘ www.tgs.com
> **Ha csak úgy:** P120, 16Mb

Encyclopedia of Animals and Nature

Félelmetes hüllők, fogukat csattogtató cápák, óriási teknősök és ártalmatlan királykobrák népesítik be ezt a CD-t – halak, madarak és más vadállatok a föld minden sarkából.



Láttál már olyan felvételt, amelyiken egy hatalmas krokodil hirtelen előbukkan a zavaros vízből, és magával ragadja hullámsírjába a 350 kilós antilopot? Persze, hogy láttál. De elképzelted-e már, hogy hogyan lehet legyőzni a kíméletlen krokodilt? Az anakonda például rátekeredik, és addig szorítja, amíg össze nem roppantja, meg nem fojtja a gyilkos fenevadat. Remek. A 15 m hosszú kígyó ezután fejjel lefelé szép lassan lenyeli a pórul járt krokót. Vagy inkább az Amazonasban élő vörös hasú piranhák érdekelnek, amelyek percek alatt csontig lerágják a húst szerencsétlen áldozatukról?

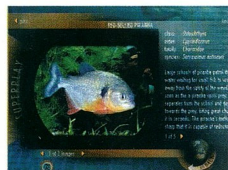
Nos, a program összeállítói mindent megtettek, hogy ne csak az állatrajongók, hanem mindenki kíváncsiságát kielégítsék a legkülönfélébb fajokat tartalmazó állatsereglettel. Ha egy kicsit is érdekelnek a gyilkos viperák, a jegesmedvék, az óriási fehér cápák és az apró mérges pókok, akkor biztosan nem fogsz csalódni a Compton *Encyclopedia of Animals and Nature* programjában.

Más interaktív enciklopédiákhoz hasonlóan, az *Encyclopedia of Animals and Nature* több száz különböző fajról szolgál alapvető információkkal. A programban való keresgélés a kényelmes menürendszer révén roppant egyszerű, akár egy kiválasztott fajról szeretnél többet megtudni, akár bizonyos kritériumok, mint például egy állattípus, egy ország vagy éghajlat szerint kívánod szűkíteni a keresést.

Ha már belefáradtál a fogak méretéről és a mérgek veszélyességéről készült kimutatásokba, akkor itt az ideje, hogy felfrissülj az érdekes audiovizuális bejátszásokkal. Ezek a különböző környezetbe való beolvadási technikáktól az édesvízi angolnák vándorlásáig rengeteg témát felölelnek. A programban találhatsz még egy *Stampede!* elnevezésű játékos tesztet is, ahol ellenőrizheted az állatvilággal kapcsolatos ismereteidet.

Az adatokhoz való hozzáférés a szokásos menürendszer révén már nem is lehetne egyszerűbb. Az 1470 állókép, a 80 videobejátszás, a 220 hangfelvétel és animáció, a 700 állatfaj és 13 élőhely, amely csodálatos, 360°-os panorámaképeken kerül bemutatásra, órákra képes lekötni a figyelmet, és a program minduntalan megörvendeztet egy-egy új felfedezés izgalmával.

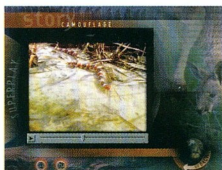
A telepítés egyszerű, és az enciklopédia az egész család számára ideális. Nem kell már a tévéműsorban vadásznunk egy-egy izgalmas természetfilmre – a Compton új enciklopédiájában mindez azonnal hozzáférhető. **PCF**



Ez a fickó igazán viselhetne fogszabályozót, ha barátkozni szeretne velünk.



Ezzel a programmal elérheted, hogy a gyerekek pár napig csöndben maradjanak.



Ideális párzási hely leopárdok részére, de ne itt próbálj kis házikedvencet beszerezni.

Ⓕ Comptons
Ⓘ www.comptons.com
Ha csak úgy: 486, 8Mb

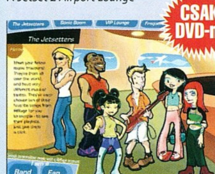
JetSet 2 Airport Lounge

Az MP3 kétségkívül forradalmasította a zenehallgatási szokásokat, de ahhoz, hogy ne kerülhess bajba a netről való letöltésük miatt, bizonyos fokú ravaszságra is szükség van. Ezért itt, a *PCF* irányítótornyában arra gondoltunk, hogy megkönnyítjük a dolgodat, és tálcán kínálunk a finom MP3 falatokat. A *Jetset 2 Airport Lounge* a riffage.com jóvoltából 150 jogtiszta MP3 fájlt tartalmaz. A meghallgatásukhoz valamilyen médialejátszóra lesz szükséged, de ha valamilyen okból kifolyólag ilyennel nem rendelkezel, mellékeltünk egy *RealPlayer 7* programot, amit a főmenüből tölthetsz le.

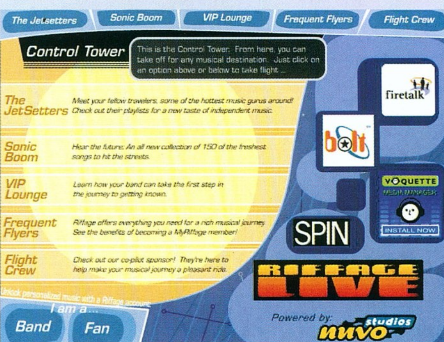
Máris belevetheted magad a műélvezetbe, csak el kell jutnod a kényelmes HTML felületről a Sonic Boom területre. Itt aztán megtalálod az összes számot műfaj és stílus szerint csoportosítva. De bekukkanthatsz a Jetsetters részbe is, ahol világfiak ajánlanak kedvenc muzsikájukból.

A kínálat sokszínűsége azt is jelenti, hogy mindenki talál benne kedvére valót. Akármilyen is a hangulatod, ez egy olyan repülőtér, ahol nem lesz nehéz egy éjszakát eltölteni.

CSAK DVD-n!



Merned ezt bárkinek is ajánlani? Mi mertük, és kellemesen csalódtunk.



Ezek az MP3 fájlok mind kóserek és első osztályúak, ráadásul a szerzői jogokat sem sértik. Válassz ki egyet, dőlj hátra és pihenj. Remek.

Ⓕ Riffage
Ⓘ www.riffage.com
Ha csak úgy: Win 9x, 32Mb

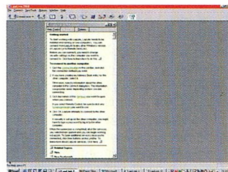
LapLink 7.5/2000

PCFormat – A sokoldalú PC magazin – Teljes verzió!

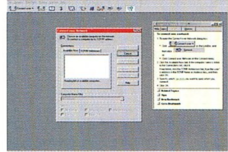
Ha olyan szerencsés vagy, hogy egyszerre van PC-d és laptopod, akkor ez az ügyes kis szoftver pont neked való.

A PDA TULAJDONOSOK MÁR ÉVEK óta élvezik ennek előnyeit: ha telepítjük a programot egy-egy PC-re vagy laptopra, fájlokat tudunk átmásolni, kezelni és frissíteni a két gép között. Fontos azonban tudni, hogy csak Windows 95 vagy NT4 alatt futtatható, így csak azokhoz a számítógépekhez alkalmas, amelyek e két operációs rendszer valamelyikét használják.

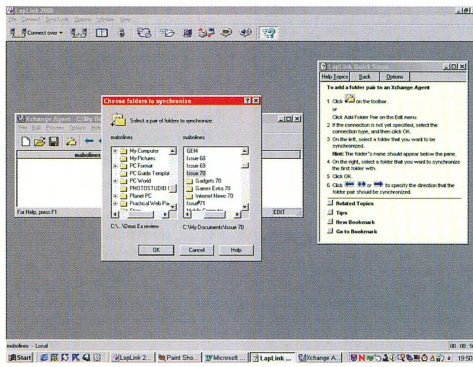
A lemezen a *LapLink* két változata található: a *LapLink 7.5*, amely egy teljes változat, és a *LapLink 2000*, amely viszont csak 30 napig használható. A *LapLink 7.5* telepítésekor meg kell adnod a sorozatszámot. Gépeld be a LNT EUEV-134661-75A karaktereket és a saját adataidat, és már készen is vagy. A *LapLink 7.5* használata roppant következetes, mert a program mindenütt helpekkel áll rendelkezésedre. Először is a képernyő tetején lévő eszközsorból ki kell választanod, hogy milyen kapcsolatot szeretnél. A kapcsolatot a másik PC-vel létrehozhatod modemen, vonalválasztós hálózaton, számítógépes hálózaton, kábelen vagy akár a neten keresztül is.



A varázslóra mindig számíthatsz, de ha már mindent tudsz, ki is kapcsolhatod.

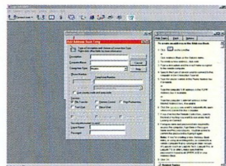


A *LapLink 2000* egyik legfontosabb újítása az Internetes kapcsolat.

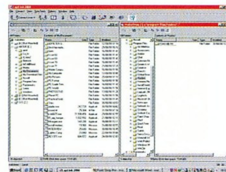


A PC-k közötti adatfrissítéshez csak ki kell jelölni a frissítendő fájlokat.

Ha sikerült létrehoznod a kapcsolatot a másik PC-vel, a nehezén már túlvagy. A *LapLink*-et világszerte használják a nagy cégek számítástechnikusai a hálózatukon fellépő problémák orvoslására anélkül, hogy kimozdulnának irodáikból. A távoli számítógép képernyője megjelenik a saját gépeden a *LapLink* főablakában, és ezen keresztül bármilyen programot futtathatsz a másik gépen. Fájlokat küldhetsz át, de akár nyomtatást is végezhetsz. A két számítógép közötti fájlküldéshez az Open file transfer gombra kell kattintani, majd a fájlok ikonjait egyszerűen áthúzogatod a képernyőn a kívánt gépre.



Azt a számítógépet is azonosíthatod, amelyiknek megváltozott az internetes címe.



A fájlok átvitele egyszerű: csak át kell húzni őket a két gép között.

A *LapLink 2000* a 7.5 verzió egy továbbfejlesztett változata, amely a kapcsolatot USB porton keresztül is lehetővé teszi, ezzel az átviteli sebesség szinte korlátlanná vált. Ráadásul ez már kompatíbilis a Windows 98 és 2000 operációs rendszerekkel, így jelentősen megnőtt azon számítógépek száma, amelyekkel kapcsolatba léphetsz. A használatot továbbra is segíti a mindig rendelkezésére álló varázsló. Ha mégis elakadnál valahol, a **www.laplink.com/support/default.asp** internetcímen biztosan találsz útmutatást. **PCF**

Ⓕ LapLink
Ⓘ www.laplink.com
Ha csak úgy: 486, 8Mb, Win 95/NT4

Buzzsoft SoftOffice Suite

PCFormat – A sokoldalú PC magazin – Teljes verzió!

Ennek a háromdarabos Buzzsoft csomagnak a révén a PC-d még sokoldalúbbá válik. Miről is van szó tehát? A kezdőknek itt van például a *BulkEmail* levelező program, amellyel személyre szóló elektronikus leveleket lehet összeállítani és elküldeni, amelyek a népszerű levelező és adatkezelő alkalmazásokból származó CSV fájlformátumú adatbázisokat tartalmazhatnak.

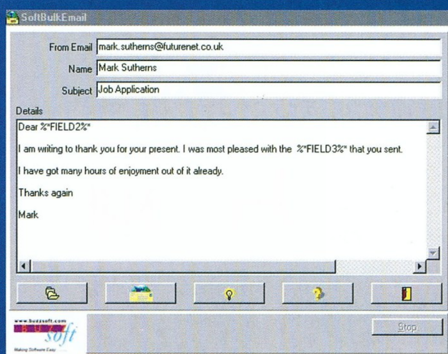
A következő a *SoftPostCard*, amely az e-mailek mellékletének továbbfejlesztése. Küldhetsz képeket, térképeket, audio- és videoklipeket az üzenettel együtt, amit a címzett az interneten levelezőlapként tekinthet majd meg.

Végül itt van a *SoftCopier*, amely a szkenneredből és a nyomtatódból házi másológépet varázsol. A másolandó dokumentumot egyszerűen be kell helyezni a szkennerbe, meg kell adni a másolat méretét, és a másolás gomb megnyomása után a nyomtatóban már meg is jelenik a másolat.

Mindegyik alkalmazás telepítése során figyelj arra, hogy előre beépítettünk egy aktiváló kódot, ezért a telepítés során ezt át kell ugorni. Neked csak egy egyszerű regisztrációs lapot kell a használat előtt kitöltened.

A programcsomag elemeit a *SoftOffice* kezeli, amely a programok futtatásához szükséges felhasználói információkat tartalmazza és megjeleníti a képernyőn a fontos eszközsort. Mindhárom program használata hihetetlenül egyszerű, és könnyen érthető help fájlok állnak rendelkezésedre.

Ⓕ Buzzsoft
Ⓘ www.buzzsoft.com
Ha csak úgy: 16Mb, Win 95/98



A *BulkEmail* programnak köszönhetően leegyszerűsödik az ismerőseidnek küldendő üdvözletek megírása.

Manókaland

PC Format Teljes verzió!

Ezzel a multimédiás játékprogrammal sok kisgyerek játszva tanulhat.

A Profi-Média Kft. jóvoltából újra fantasztikus CD-t kaptak a 5-10 év közötti gyerekek. A program a társadalomismeret, élettelen világ témakörével foglalkozik, természetesen magyar nyelven. A gyerekek a „zöld manókák" és a számítógép segítségével játékos formában ismerkedhetnek meg a lakóhelyükre, az iskolára, a közlekedésre és családjukra vonatkozó alapvető tényekkel. Manóországbeli kalandozásuk során megtanulják az óra használatát, elsajátítják az időjárással és az anyagokkal kapcsolatos alapvető fogalmakat.

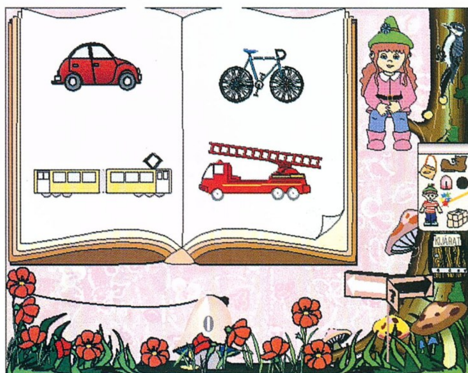


Miután kiválasztottuk, hogy melyik manó legyen a vezetőnk, két fő rész közül választhatunk, az egyik a kártyavár, míg a másik a gombdomb. A kártyavárban az iskola, közlekedés, lakóhely, család, mesterségek terén bizonyíthatunk. A gombdombon az idő, időjárás és az anyagok a választható témák.

Ha sikerült átjutnunk az új helyszínekre, Zizi, a zöld manó segít az elkövetkező feladatokban, elmagyarázza, mit kell majd tennünk a jó eredmény eléréséhez. Ezek a feladatok hol könnyebbek, hol egy kicsit nehezebbek. Ha sikeresen megoldottuk őket, a program lepontozza a munkánkat. Valójában gyöngyöket kapunk jutalmul, melyekből érdemes minél többet összeszenvednünk.

Túránk végén oklevelet kapunk, rajta az elért pontszámmal. Minden kicsinek sok szerencsét kívánok a program végigjátszásához, mellyel sok új információhoz juthatnak.

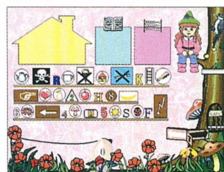
Ⓕ Profi-Média Kft.
ⓘ www.profi-media.hu
Ha csak úgy: 8Mb, 4X CD olvasó, WIN 95



Na most a létrás tűzoltókocsi a legtöbb kerekű jármű, vagy a villamos? Vagy a kerékpárral lehet a levegőbe emelkedni, vagy a repülőgéppel? De az majd egy másik feladat lesz.



A közlekedési szabályok alapjait, a fontosabb táblák képeit tanulhatjuk itt meg.



Az iskolai képbe hogyan illik bele a halálfejes matrica és a cigaretta? Az majd kiderül.

Dance eJay 2

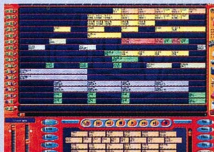
CSAK DVD-n

Mindannyian átéltük már azt az érzést, amikor a diszkóban táncoltunk, hogy nagyon nem tetszett a DJ által ránk tukmált műsor. A tömeg enyhe elégedetlenkedése közepette arra gondoltál, hogy hiszen te sokkal jobbat tudnál hozni. Rajta hát, ne habozz! A *PC Format* e havi DVD mellékletének köszönhetően most végre igazán próbára is teheted a zenekeverési tudományodat. Ugorj neki!

Először is telepítsd a programot (jelszó nem szükséges), és máris kezdheted a lüktető ritmusok összeállítását.

Kezdetnek legjobb végigjárni a program oktató részét, amely az *eJay* első indításakor magától bejelentkezik. Ezután már szinte nem is kell mást tenned, mint a képernyő aljáról a kiválasztott mintákat a főablakba beilleszteni. Mielőtt végleg bekevernéd a mintákat, kettős kattintással meghallgathatod őket.

A rögzítéshez 16 csatorna áll a rendelkezésedre, egyszóval sok szólamot tudsz egymásra másolni. A mintákhoz hozzáadhatod az ízlésednek megfelelő dobszólamokat, de saját motívumaidat is felhasználhatod. Ha készen van a mestermű, mentsd el a floppydiszk ikonra való kattintással, és várd ki a megfelelő pillanatot, hogy mindenkit lenyűgözzön.



Ez a főablak, ahol megszerkesztheted és lejátszhatod a kompozíciódat. Az eszközsor a képernyő bal oldalán látható.



Amint kész vagy a műveddel, irány a pódium, és máris kezdődhet tánc.



Az effektgenerátorral átalakíthatod a mintákat. Változtasd meg a ritmust vagy a hangerőt, és figyeld meg a hatást.



Üsd ki a dobgéppel, ami a szívedben rejtőzik. Csak a hangerőt állítsd előbb halkra, hogy a szomszédokat ne zavarja, jó?

Ⓕ FastTrak
ⓘ www.ejay.com
Ha csak úgy: P233, 16Mb, hangszóró, DVD

Tony Hawk's Pro Skater 2

Lépj be a „varials", a „nosegrinds" és az ezekhez hasonló szakkifejezések fémjelezte gördeszkás világba – exkluzív demónk segítségével.



Ha régóta szeretnéd elsajátítani a gördeszkázás fortélyait, de ez eddig csak álom maradt, őszinte együttérzésünkről biztosíthatunk. Szerencsére ebben fantasztikus, exkluzív demóban bárki összetörheti a csontjait és szétszaggathatja a fő ütőereit anélkül, hogy az egészségével kellene fizetnie a különleges élményért.

Az átlagos halandók számára ez az egyetlen lehetőség arra, hogy egy szintre kerüljenek Tony Hawkkal és társaival. Ha a valóságban próbálkozunk egy sima ugrófordulóval, valószínűleg a hátsó felünkön fogunk landolni. Kísérletezzünk csak egy 720-as peremfogással, s ha már úgyis a levegőben vagyunk, kombináljuk a dolgot egy pörgéssel, és a végén a baleseti osztályon kötünk ki. A képernyőn sem lesz egyszerű, de maximum az ujjunk szenvedhet sérülést – kicsavarodik vagy megrándul, miközben vadul próbálunk például egy „melon"-t vinni mindegyik ugrásba.

Az eddigiekből bizonyára kiderült, hogy a *Tony Hawk 2* nem szűkölködik (angol) deszkás szakkifejezésekben, és ha a középfokú nyelvvizsga ellenére egy kukkot sem értesz belőlük, csak nyugi – mire befejeződik az első kör, a legvadabb figura nevével is tisztában leszel. Hiába hangzik teljesen értelmetlennek például az, hogy „christ air" (ez egyike Tony Hawk legjellegzetesebb mozdulatainak), a végrehajtása figyelemre méltó kézügyességet igényel. Az egész hajszálpontosan időzített gombnyomásokról és moccanásokról szól.



A deszkás pályán gurgulászni szép és jó, de az itt látható rejtett rész megtalálásához valami másra is szükség lesz.



A legjobb választás Kareem Campbell, aki itt éppen egy lebegést mutat be, mágikus hatalmát demonstrálandó.

Kezdjük az elején: az alapok. A versenyzőnket a kurzorbillentyűkkel mozgatjuk, az ugrást pedig (tadam) a [space] megnyomása váltja ki. Ha a legmagasabb ponton elengedjük a [space]-t, nyerünk egy kis extra magasságot. Miközben a levegőben tartózkodunk, a [C]-t kell megpöccinteni a megfelelő irány gombjával együtt az őrült trükkök valamelyikének aktiválásához. A [B]+irány hatására megragadjuk a deszka szélét, és ha egy perem vagy korlát közelében megnyomjuk a [V]-t, a versenyzőnk végigcsúszik az adott felületen.

Bárcsak ennyire egyszerű lenne! A játék lényege ugyanis a pontgyűjtés, de egyetlen trükkel nem sokra megyünk. Ha el szeretnénk érni valamit, kombinációkat kell előadni. Próbáljuk meg átugrani a dolgokat, leérinteni a kezünket a figurák között (ugrás és [fel], aztán [le]) vagy megpörgetni a lámpaoszlopokat. A kísérletezőknek eláruljuk, hogy egy rejtett rész is van a pályán, titkos bónusszal azoknak, akik nem félnek összevizezni a hátsó felüket.

Ha minden összejön és sikerül hihetetlenül magas pontszámot elérned, mindenképpen ragadj tollat vagy inkább billentyűzetet. Küldj egy screenshotot a legmagasabb pontszámodról és a szerencsés nyertes valamilyen extrém bigyóval lesz gazdagabb. A jelentkezéseket a pc format@cmk.hu címre várjuk! PCF

Tony Hawk's 1

Hol van az első rész? Miért kezdik 2-vel a számozást? Nos, az 1 kizárólag PlayStationre jelent meg, és hatalmas sikert aratott. Az Activision és a Neversoft fejlesztői mostanra rájöttek, hogy érdemes elkészíteni a PC-s átiratot is, ezért aztán a folytatást már mi is élvezhetjük. És jobb lett, mint a PlayStationös verzió. Szerencsések vagyunk, nem?



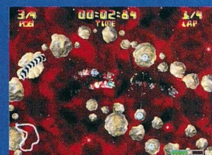
Ha igazán kemény vagy, csinálj néhány kézenállást, hasonlóan eszement helyeken. Bár szerintünk nem mered. Cica.

Ⓕ Activision
ⓘ www.activision.com
Ha csak úgy: P300, 32Mb, 3D gyorsító

Rocky Racers

Rendben. A shareware dolgok általában szerintünk is gyanúsabbak Darth Vader háromnapos zoknijánál, de ezt speciel valószínűleg élvezni fogjátok. Mit ígér? Lásd a címet. *Rocky Racers.* Kövek között kell versenyezni. Feltehetőleg nem is sejtitek, (hacsak nem pislantottatok rá a fotókra), de a helyszín nem más, mint a világűr. Erről enynyit. Verseny az űrben, aszteroidákkal megbolondítva.

Egy pálya van, a naprendszer legnagyobb bolygója, a Jupiter körül. Ha megvan hozzá a felszerelés, multiplayeres gezemicékkel is szórakozhattok, és power-upból is akad egy csomó. Kb. ennyi a lényeg. Úgyhogy be is fejezzük.



Száguldj a kövek között és kerüld ki az ellenfél vonósugarát! Száguldj! Az isten szent nevére, rohanj!

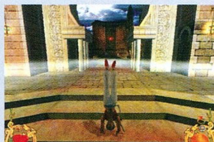


Bármelyik tudós megmondja, hogy erős mágneses mező nélkül lehetetlenség vonósugarat fabrikálni. Bocs.

Ⓕ Positech
ⓘ www.positech.co.uk
Ha csak úgy: P200, 16Mb

Arabian Nights

Jól jönne egy kis közel-keleti hangulat? Akkor mit szólnál ehhez az izgalmasnak ígérkező játékhoz? Egy hétrészes sorozat első epizódjáról van szó, ráadásul egész jó, igazi ugrálós, kaszabolós mestermű. A főszereplő turbános fickót Alinak hívják, a feladata pedig körbe-körbe rohangálni és csapkodni, amíg el nem nyeri a rá várakozó öt darab hercegnő kezét. Vagyis kezeit. Na igen, kissé abszurd. De ahogy mondtuk: szinte hibátlan. Kapunk egy csomó fegyvert, rengeteg mozdulatot, ráadásul Ali ugrálásban még a *Tomb Raider* hősnőjét is leköröz. Igazság szerint, ha valaki ismeri az előbb említett remekművet, simán elboldogul ezzel is, mivel a két figura gyakorlatilag egyforma (a nemüktől eltekintve, természetesen).



Főszereplőkém, elég volt a magamutogatásból. Ettől egy hercegnő sem fog beindulni. Az izomképződés annál inkább.



Grafikai szempontból nincs hiba az *Arabian Nights*-ban. Az *Aladdin*-ra emlékeztet, és ez mindenképpen mellette szól.

Ⓕ Visiware
ⓘ www.visiware.com
Ha csak úgy: P350, 32Mb

Blair Witch Volume One: Rustin Parr

Mi az, ami úgy aránylik a hidegleléshez, ahogy a kalap az alaphoz? Úgy van, az ideglelés. Muszáj röhögni. Különben sírva fakadnánk.

A FILMET UGYE MINDENKI LÁTTA. Nem feltétlenül azért, mert érdekelt, hanem a hírverés vagy a cím miatt, esetleg mivel pontosan azzal a digitális kamerával készítették, amit titokban már hosszú hónapokkal ezelőtt kinéztél magadnak, de hát... Hozzáállás kérdése a dolog, de valószínűleg tetszett. Ha nem, azt is megértjük, elvégre az ilyesmi nem jön be mindenkinek. Mint ahogy a most következő interaktív filmelőzetes sem.

Szóval, ha valaki nincs oda az ijesztő izékért, nem a *Blair Witch* lesz a kedvence. Ha a horror szóra csak az orrod hegyén növekedésnek induló rémületes pattanás képe dereng fel, jobb, ha kihagyod. Ha nem vagy odáig és vissza a *Resident Evil*-ért: lásd előző mondat. Ha viszont kedveled a valóságtól elrugaszkodott dolgokat, a bemutató verzió jó szolgálatot tehet, amíg meg nem jelenik a teljes játék.

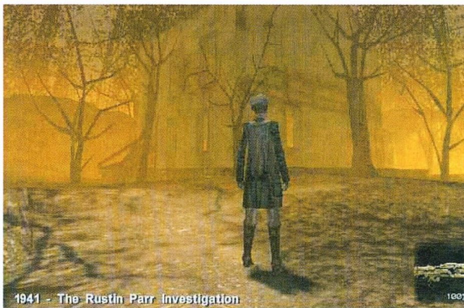
Senki se gondolja, hogy a program a filmet másolja. Nem teszi. Ehelyett egy csomó különböző sorozat módszerét követi, olyanokét, amelyek egy-egy filmen alapulnak. Gondoljatok csak a *Csillagkapu* sorozatra, ami egy kicsivel még az eredeti filmnél is jobb. De csak egy kicsivel. A lényeg, hogy mivel a filmet mindenki látta, világos, hogy senkinek sem kellene egy olyan játék, ami hajszálpontosan követi a moziban látott történetet. Hiányozna belőle a titok. Ez tehát a váltás oka.

A sötétség valószínűleg tekintélyes helyet foglal el a fejlesztők lelkében. A *Blair Witch Volume One: Rustin Parr* címet viselő epizód főszereplője egy remete, aki eddig hét gyereket gyilkolt meg egy vénségesen vén, nőnemű kísértet nevében. Hajmeresztő, az egyszer biztos. Két további *Blair Witch* játékról is hírt kaptunk, az egyik Elly Kedwards történetét mondja el, a másik témája a Coffin Rock epizód. Úgy tűnik, eredetileg egy csomagban akarták kiadni mind a hármat, de végül mégis különválasztották őket, mivel mindegyik teljesen különböző történetet mesél el. A filmre jellemző misztikus stílus mindhárom epizódot átszövi.

Mi mindenesetre nem fedjük fel a titkot, mint ahogy a filmben sem derült ki, egészen pontosan mi is történt. Legyen elég az interaktív előzetes. Talán még annyit, hogy a *Nocturne* kissé átdolgozott engineje működik benne, az összes finom részlettel együtt. Meglehetősen kevés szereplő bukkan fel, és dialógusból sincs sok, de a hét és fél perces játékidő ízelítőnek mindenképpen elég.

PCF


Rémségek kicsiny boltja. A vevőcsalogató trükkök ellenére sem térnek be sokan. Egy fényes kirakat ilyenkor csodákat művel.



Kísérteties erdő! Kísértetjárta ház! Be ne menj, Eliza Holliday! Sajnos azonban Elizát mi irányítjuk, tehát irány a pince, ahol aztán felfalják a szörnyek. Hát semmiből sem tanulunk?


Éjszakai kamerás felvételek. Csak a horror miatt. Nem próbálunk ki valami derűs játékot? Ilyenkor mindig gatyát kell cserélni.

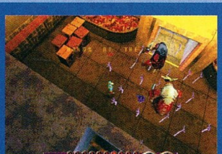
Ⓕ Gathering of Developers
Ⓘ www.godgames.com
Ha csak úgy: PII 350, 64Mb, 3D gyorsító

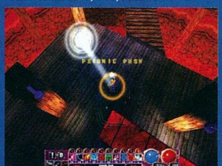
Sanity

Az őrületbe kergetnek? Csak nyugi, már meg is érkezett a segítség a Psychiatristsoft orvosi segédprogramjának képében. Hogy nem is orvosi? Egy nagyszerű játékdemó a Monolith-tól, a *Shogo* fejlesztőjétől? Miért nem szóltál előbb? Különleges pszichés képességek, mi? Továbbfejlesztett mentális erő, ami lehetővé teszi, hogy az ember mindenféle izgalmas dolgot műveljen pusztán a tudatával. Sugarak csapnak ki például a szemből vagy a lábfejből. Sugarak mindenhonnan...

És most komolyan: a *Sanity* különös keveréke a mutass-rá-és-klikkelj típusú RPG-nek és az igazi hardcore akciójátékoknak. A teljes előzetes a 47. oldalon olvasható. Ízlelgessétek a demót – értékelés a következő számban.

Ⓕ Fox Interactive
Ⓘ www.sanitygame.com
Ha csak úgy: PII, 64Mb, 3D gyorsító


Ezt már szeretjük. Kedvenc CD szerkesztőnk nyirkos ujjaihoz hasonlóan az élőhalottak érintése is, ööö, halálos.



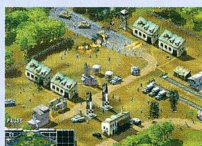
Ice T mentális lökéssel próbálkozik. Ha nem vigyázunk, kaphatunk egy mentális ökölcsapást, egyenesen a képünkbe.

Sudden Strike

Amikor először hallottunk a *Sudden Strike*-ról, azt hittük, hogy az örökké elégedetlenkedő francia parasztok életét szimulálja. De nem. Valójában a II. világháborúról szól. Kinézetre pedig egészen fantasztikus.

A *Sudden Strike*, a német CDV fejlesztőcég programja a valós idejű stratégia műfajának radikális képviselője. Radikális egyrészt grafikailag, mivel iszonyúan szép, másrészt a játékmenetet tekintve, ugyanis elképesztően durva. Az eseményeket sprite-okkal jelenítik meg, mert a CDV szerint „ettől sokkal részletesebb és gyorsabb lett a játék". Ne hidd el csak úgy. Inkább próbáld ki. Sok szerencsét, katona.


A tűz legalább akkora ellenfél, mint a németek, tehát figyelj a terjedésére. Ne feledd: vaktában tüzelni ostoba dolog.


Különös pletykák terjengenek egy csodafegyverről – a V2-es bombáról. Pletyka? Maga az igazság.

Ⓕ CDV
Ⓘ www.suddenstrike.de
Ha csak úgy: P200, 32Mb

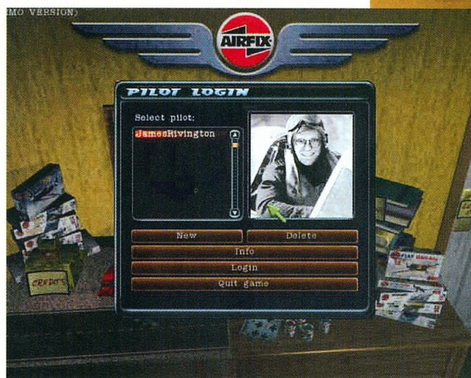
Airfix Dogfighter

Röpködj a játékrepülőddel körbe-körbe a nagyszobában, és készülj föl a játéktankok krétabombázására. Akció indul!



Milyen nyugis csendélet, de mihelyt megközelíted ezt az ellenséges bázist, millió apró darabra hullik – szinte hihetetlen.

Kösd be magad egy Airfix repülőbe, és süvíts körbe a szobában összezúzva a mama porcelánjait, miközben élethalálharcot vívsz más modellekkel, és zuhanóbombázást hajtasz végre a mini plasztik tankokon. Az ötlet messze nem eredeti, de az mindenesetre tagadhatatlan, hogy a demó kiválóan játszható. Könnyen kezelhető, és a grafika is nagyszerű. Ellentétben azzal, hogy egy focijáték kimenetelét lényegében nem befolyásolja, hogy az olasz csapat tagjai kivétel



Nem kell túlságosan komolyan venni – végül is csak egy csomó szám repked körbe a processzorodban és a 3D kártyádban.



Repülj körbe a szobában, de a frissen festett falakat próbáld kikerülni!

nélkül csinos fickók, itt az a tény, hogy szép a játék, igenis hozzájárul a sikerekhez.

A demóban az a feladatod, hogy felszállj a bázisról, és a szobában röpködve összegyűjts bizonyos hasznos dolgokat, miközben lerombolod a gyanútlanul álldogáló porcelánvázákat, és lesöpröd a váratlanul feltűnő egyéb tárgyakat is. Majd kapcsold le a villanyt, gyűjtsd be a zöld kulcsot, és irány az éppen most kinyíló dupla ajtó. Itt három tankkal találod szembe magad – használd az imént megszerzett fegyvereket: géppuskát, bombát, rakétát. Tisztítsd meg a polcokat a haszontalan díszektől, hogy hasznos fegyverekhez és életekhez juss. És ne felejtsd a polcokon a municiót!

De mi az ott? Egy ellenséges gép jön teljes gőzzel... igen, semmi kétség, feléd, hogy kinyírjon. Jobb lesz, ha véded magad. Legegyszerűbb, ha üldözőbe veszed, rátapadsz, majd célba veszed, és nekieresztesz egy jó adag lövedéket – ezzel a módszerrel könnyen győzhetsz. A rakéta igen hasznos a mozgó célpontok esetében. Ha ezzel megvagy, mehetsz vissza a bázisra pihenni. Jópofa, nem?

Miután ezt egyszer-kétszer végigcsináltad, lesz némi tapasztalatod, és egy tank vagy repülő sem fenheti rád komolyan a fogát. Bízol magadban? Akkor miért nem kapod magad, és miért nem foglalod el ott fönt az ellenség bázisát?

PCF

Ⓕ EON Digital Entertainment
Ⓘ www.dogfighter.net
Ha csak úgy: PII 300, 64Mb, 3D gyorsító

Myst III: Exile

Tudod, hogy számunkra mi a misztérium? David Copperfield show-ja a tévében. Nem elég, hogy félbe vagdossa a legszebb lányokat, de újra összeszе is rakja őket. Számunkra nincs más lehetőség, mint hogy szétvagdossuk őket, ám a nők beleegyezését elég nehéz megszerezni.

Ha a Copperfield-féle show-tól nem esel hasra, a *Myst III: Exile* biztosan levesz a lábadról. Ugyanis van egy videobejátszás a mellékletünkön. Egy



Yampee kapitány szkeptikusan megjegyezte: ezeket a cseppköveket „valahonnan külföldről" hozták be.



A teljes játék is ilyen fantasztikusan renderelt helyszíneket ígér. Ha tényleg így lesz, tátva marad a szánk.

szellemes rejtett „előbemutató", amely előrevetíti az ínycsiklandó kalandokat. Természetesen az ítélkezés jogát fenntartjuk, egészen addig, amíg nem játszottunk magunk is a teljes játékkal, de határozottan különlegesnek ígérkezik. És ha újra és újra végignézed a bejátszást, már nem leszel kíváncsi Copperfield műsorára. Lehet, hogy begolyózol, de hát ez a játék ára.

Ⓕ Mattel Interactive
Ⓘ www.myst3.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb

Meghajtók és patchek

Update-elted a masinád? A legutolsó kód fut a gépeden? Nem? Hát, ami azt illeti, mi még a DirectX 5-öt látjuk a képernyődön. Ez egy kicsit öreg és divatjamúlt, nem gondolod? Azok ott a meghajtók, azzal a videokártyával? Komolyan? Enyhén szólva kimentek a divatból. Az a helyzet, hogy piszok gyorsan változnak a dolgok a PC világában. Mint ahogy gyakran alig tudunk lépést tartani a popcsillagok világával, amelynek pedig már-már egészségtelenül rabjai vagyunk, éppúgy sokszor elveszünk a rengeteg új meghajtó és rémisztően sok kód útvesztőjében. És ha így van – ezer processzor és vincseszter! –, a videokártya meghajtónknak lesz egy új verziója, így Julia Roberts akárhányszor megrengeti a melleit, fogadhatsz, hogy a Microsoftnak máris van egy újabb Windows-kiegészítője, amelynek a telepítése során nem fog a géped atomjaira széthullani.



A játékokat a legújabb grafikus meghajtó villámgyorssá teszi, mint pl. az *Unreal Tournament*-et is. Mire vársz hát?

Adjunk neki végre egy kis kakaót is! Csinos kis mellékletünkben meglátod, hogy áldozatot nem kímélve, éjt nappallá téve dolgoztunk, hogy elétek tehessük a legutolsó Voodoo 1, 2 és 3 meghajtókat, a DirectX 6-ot és 7-et, sőt még meghajtókat a V3500tv-hez is. Hálásak vagytok, igaz? A pénz- és egyéb adományokat a szokásos címre kérnénk.

Deep Space Nine: The Fallen

Ismerkedj meg a legújabb *DS9* ragadozó, az emberevő béka borzadványaival.

MÁR SZINTE HAGYOMÁNY, hogy a *Star Trek* játékok néhány évvel lemaradnak a grafikai fejlesztésben. De nem így most. A felturbózott *Unreal Tournament* engine-je mesterien megjavította a tényleg döngő *Trek* akciókat, és a szintek látványa, amely szintén az *UT*-ből való, egyszerűen zseniális.

Ahogy bármelyik *Trek*-rajongó elmondaná neked, a harmadik személyű RPG koncepciója nem igazán újdonság a *Star Trek* világában. De ha így van, akkor mi különbözteti meg a sorozat eme különleges tagját a többitől? Nos, tulajdonképpen minden. A csodálatos grafika, a lebilincselő játék, és a hatalmas, életszerű tájképek, amelyek szinte tökéletesnek ígérkező játékkal ötvöződnek.

Miről is szól tehát ez a demó? Néhány barátod balesetet szenvedett, és ott ragadt egy meglehetősen szörnyű bolygón, amelyet húsevő madarak csúfítanak el hátborzongatóan. Az emberevő békaszerű élőlények is a bolygó populációjához tartoznak, és igen, a találat jó, tényleg az a feladatod, hogy kimentsd a túlélőket egy járművel, amely éppen itt tartott kényszerleszállást. Nem rossz.



Halál a húszabáló kétéltűekre!

A *Star Trek* játékoknál rendkívül bosszantó szokott lenni, hogy sokkal inkább leköti a rajongók érdeklődését, mint egy átlag játékost, aki nem ismeri a TV-sorozatot. Megint csak nem ez alkalommal. Az alapértelmezés szerint Siskóként játszol, aki a *DS9* kapitánya, de ha eddig sohasem hallottál róla, az se baj. Egy átlagos kopasz fickóhoz hasonlít, aki igyekszik elütni a napját valahogy.

A cselekmény nem túlságosan eredeti, de a briliáns kidolgozás igazi ékkővé teszi a demót. Ami azt illeti, a megjelenés idejét kitolták októberre, mert még egyet akartak csavarni a játékon, és igyekeztek kivasalni a gyűrődéseket.

Tehát, próbáld ki a demót – hamarosan meglátod, micsoda alakok várnak rád, így ősszel az erdőben. Brr. Nekünk mindenesetre tetszik – a borzongás. PCF



A grafika a csodás *UT* engine-jét dicséri. Talán mondanunk sem kellett volna.

Még több Star Trek? Mindent bele!



Igen, igen, tisztelt DVD-tulajdonos, te nemcsak egy, hanem mindjárt öt extra *Star Trek* demót élvezhetsz a mesés *DS9* mellett. De melyek is ezek?

Voyager: Elite Force
Rohangálás a gyilkoló szörnyek és borgok elől ebben a *Quake III* engine-jén alapuló lövöldözősben.

Klingon Academy
Találd meg a helyed a kegyetlen Klingon hierarchiában – ez a rendeltetésed a játék során.

New Worlds
Valós idejű stratégiai játék? Képzeld, tényleg az. Figyeld csak meg, mennyi idő alatt végzel az idegen betolakodókkal.

ConQuest
Ezúttal játékod tárgya az univerzum, amit kártyákkal és apró játékokkal kell játszani.

Klingon Honor Guard
Még több 3D akció, itt és most a tésztafejű klingonok kedvéért. Óoaahhhh!

Ⓕ Simon & Schuster
Ⓘ www.simonsays.com
Ha csak úgy: P233, 64Mb

Technikai segítség

Beadta az unalmast a CD-d vagy DVD-d? Akkor ez épp Neked szól! Itt megtalálod a programok futtatása során leggyakrabban előforduló problémákat. Sajnos azonban az internetről letöltött ingyenes demókkal és szoftverekkel kapcsolatos gondjaidon még mi sem segíthetünk.

Sérült a CD vagy DVD?
Ha arra gyanakszol, hogy a CD-d vagy DVD-d fizikailag megsérült, a géped olvasási hibaüzenetet küld, és egyetlen szoftvert sem tudsz elindítani, lépj kapcsolatba műszaki rovatunkkal. Ha ők is megerősítik aggályaidat, küldd vissza, hogy kicseréljük. Cím: **Computer Média Kiadói Kft. 1306 Budapest 35. Pf.: 141.**

Szuper 3D-s grafikus kártyám van, a játék mégsem működik. Mi a baj?
Tiéd lehet a világ legszuperebb grafikus kártyája, mégsem fog működni, ha nem a megfelelő vagy nem kompatibilis drivert telepítettél hozzá. Keresd meg a gyártó vagy a kereskedő honlapján a legfrissebb drivereket. Ugyancsak érdemes elolvasni az egyes játékokhoz csatolt readme fájlokat, és megfogadni az ott leírtakat, a keveredések elkerülése végett. Néhány népszerű gyorsítóhoz a CD Drivers alkönyvtárában is találsz drivert.

Segítség a hálóról
A *PCF* diszkjéhez az interneten sokfelé találsz segítséget. Felteheted kérdésedet a *PC Format* honlapjának fórumában (**www.pcformat.hu**) és érdemes néha a honlap PCF Extra oldalait is átböngészni, ahol a legfrissebben felfedezett problémákra reagálunk. Végül, mint mindig, most is érdemes felkeresni a *PC Format* **www.pcformat.hu** oldalát, ahol további fontos információkhoz juthatsz.

Minden más hiba esetén...
Szakmai segítségért keresd szakembereinket, akik szívesen állnak rendelkezésedre.
Fax.: (1) 457 1125
E-mail: pcformat@cmk.hu
Telefon: (1) 457 1123
(10 és 17 óra között)

Ide írhatsz: PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 vagy e-mail: pcformat@cmk.hu

PC Format A sokoldalú PC magazin

Levelek



Most szólj hozzá! De minden, amit mondasz, írsz vagy gondolsz, felhasználható a Levelezési rovatban. És miénk az utolsó szó!

Levelező

Emlékszem, milyen jólesett, mikor aprócska gyermek koromban levelet kaptam a szüleimtől, akik lepasszoltak két hétre valami vízparti üdülőbe. Az sem megy ki a fejemből, milyen boldogan veszik át a kiskatonák leveleiket, amik a külvilággal való egyetlen igazi kapcsolatot jelentik számukra. Én szerencsére annak idején megkaptam, azt a bizonyos „E" kategóriát, így erről csak másodkézből szerezhettem tapasztalatokat. Na mindegy, a lényeg az, hogy levelet kapni nagy öröm! Sok levelet kapni pedig még nagyobb. Ti pedig nem lustálkodtok, az biztos. Szívünk szerint mindig közzétennénk az öszszes írást és természetesen meg is válaszolnánk, de sajnos a lehetőségeink korlátozottak! (Nem, nem, kedves cinikus kolléga, nem a szókincsre gondoltam, hanem a helyszűkére!) Így ismét csak ki kellett válogatnunk azokat, amelyek a legnagyobb érdeklődésre számíthatnak. Reméljük, jól választottunk, és senkit sem bántottunk meg. Különös jelentőséggel bír három levél, melyekre egyszerre válaszoltunk. Ugyanazt a problémát veti föl mindegyik, ráadásul nem ők először – a CD-n nem található programok és könyvtárak témájában. Nem akarom lelőni a poént, ezért nem árulom el, mi a titok nyitja. Olvassátok el. Nem akarok mindent kétszer mondani vagy leírni. (Csak ezt. Ez.) Talán lépjünk is tovább! A PCF Fun club Dévaványa – úgy tűnik – végleg kifulladt. Kár. Szerencsére azonban már itt is a feltörekvő utánpótlás és olybá tűnik, megalakul a PCF Fun club Győr. Úgy legyen!

Szóval megint eltelt egy hónap. Ti is, mi is írtunk bőven. Nem is maradt más hátra, mint hogy elolvassuk egymás iromá-nyait.

Rajta!

EJ, DUKE ANYÓ, KEND!

Szeretném, ha eme levelet közzé tennétek a soron következő PC Format-ban elejétől a végéig.

Üdv a szerkesztőségnek!

Mély felháborodást keltett bennem az a cikk, amely a Duke Nukem 3D-ről szólt a PCF szeptemberi számában. Felháborodásom jeléül tudnék írni számtalan nyomdafestéket nem tűrő szót, de nem teszem, mert sok lenne a munkátok a cenzúrázás során. Ráadásul nem az a célom, hogy magamat lejárassam.

A dolog arról szólt, hogy a Duke Nukem 3D egy ál-3D-s vacak, tele közönséges jelenetekkel, meztelenkedéssel és egyéb visszataszító dologgal. Kérdezem én, hogy a kedves cikkírónak az első számítógépe egy égből pottyant Pentium III-as volt? Én még Commodore Plus 4-el kezdtem és lassan fejlesztettem a masinámat egy 450 MHz-es Pentiummá, ami talán ma már nem számít kuriózumnak. Én még játszottam azzal a bizonyos Wolfstein-el, a maga másfél megás méretében, játszottam a Doom-al és persze a Duke-al. Ha a tisztelt Úr ezeket nem tette, mert vélhetőleg nem tette, akkor érthető, miért nem ér számára a Duke semmit. Megjegyezném, hogy a telefonkönyvek is frankóbbak lettek manapság, így nyugodt szívvel ajanlanám neki, hátha jobban izgulna tőle... Esetleg javasolnám a 06-90-el kezdődő számok tárcsázását (hehehe...). Aki nem értené az utóbbi célzást, kérem olvassa el a szóban forgó cikket. Azonban milyen jogon pocskondiázza ama fent említett progit, hiszen ha megnézzük, akkor kiderül, hogy nem kell hozzá erőmű, kis helyen elfér és igenis ad épp elég játékélményt ahhoz, hogy utána esetleg értékelhessük a Quake-et komolyabb gépünkön. Szóval nem hasonlítanám a kettőt össze, hiszen nem egészen egy kategória. Mellesleg ha nem lettek volna az imént említett játékok, akkor a Quake lenne a leggyatrább, ahhoz hasonlítanátok a mai menő 3D-s gamesokat?

Tényleg nem akarok senkit sem megbántani, csak egyszerűen nem hagyhattam szó nélkül. Persze az a baj, hogy az újságban ha majd olvasni lehet ezt a cikket, győztesként nem én fogok kikerülni, mert valamivel biztos meg lesz magyarázva a dolog. Azért kíváncsi vagyok, mi lesz ebből...

A Duke-tól függetlenül egyébként tetszik az újság, noha a DVD melléklettel van néha 1-2 gondom, például a filmbemutatókba, klippekbe stb... nem lehet beletekerni. Szoftveres lejatszóval megy (Power DVD).

Hali: Doky (czr-sys@freemail.hu)

EJ, DUKE ANYÓ, KEND! ...a vincseszteren lakik itt bent? Ráadásul nem is foglal túl sok helyet. Ez kétségtelen nagy előnye őneki. Bizonyára nem is az egyetlen. Na jó, még a válaszunk legelején szeretnénk leszögezni: nem célunk az állásfoglalás a Duke vitában. A szóban forgó cikk írója szabadon közölhette véleményét, melyet mi cenzúrázás és különösebb komment nélkül közöltünk az újságban. Csakúgy, mint a Te felháborodott leveledet. Szerinte a Duke gagyi, szerinted pedig szuper – vagy legalábbis jó. Valószínűleg a sóskáról is megoszlanak a vélemények. Hopp! Ez már majdnem állásfoglalás. Ezért inkább sós-



Vitás kérdéseket többféleképpen lehet megoldani. Mi a civilizált utat választanánk, de itt ez a fazon korántsem tűnik toleráns alkatnak. Jobb, ha engedünk neki.

Elveszett tárgyak osztálya

T. PC Format szerkesztőség!

Rendkívül nagy örömömre szolgált, hogy az Oxford Beszélő Szótár -leírását megtaláltam a lap 156. oldalán. Az érdekfeszítő leírás alapján azonnal ki akartam próbálni a programot, s ekkor ért a meglepetés az Oxford Talking Dictionary nem volt a Rutin alkönyvtárban, mert Rutin alkönyvtár sem volt, nyilván nem rutin-ból. Tisztelettel – egy a „Groliert" futtatni nem tudók közül – Sz. Zoltán

Sziasztok!

A szeptemberi számban közölt HotMetal Pro 4.0-át nem találtam meg a CD-ken. Nem kerültek fel rájuk vagy nem vettem észre? Kérlek benneteket küldjetek infót ezzel kapcsolatban!

Köszi.

pipko

Talán helyesebb, ha elveszett programokat írunk. Nos, nem ez az első alkalom, hogy ezzel a problémával fordultok hozzánk. Másokkal is előfordult, hogy nem találtak programokat a CD-n, pedig lelkesen és lelkiismeretesen keresték.

Az ok igencsak prózai: nem volt rajta. Még mielőtt azonban hangos szóval a lemezszerkesztő fejét követelnétek, gyorsan elmondjuk, hogy nem történt mulasztás. Vannak programok, amelyeket csak a DVD-re rakunk fel. Való igaz, hogy ezt azért az újságban világosan és érthetően kommunikálnunk kellett volna eddig is, de mentségünkre legyen mondva, hogy a lemezborítókon megtettük.

De – mint azt egy másik levél kapcsán is írjuk – a DVD hatalmas tárkapacitását kár lenne kiaknázatlanul hagyni. Ezért mindig lesznek olyan stuffok, amelyeket csak ezen találhattok majd meg. Mellesleg akad olyan program, amely rá se férne egy CD-re. Egyébként még most sem késő előfizetni a DVD-s változatra... Vagy ezt már mondtuk valamikor?

Ide írhatsz: PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 **vagy** e-mail: pcformat@cmk.hu

ka helyett mondjunk madártejet. Vagy inkább göngyölt borjúszegyet? Na jó, ezt befejezem. Szóval az a lényeg, hogy mindenkinek joga van szabadon véleményt alkotni, nekünk meg jogunk van ezt közölni – cenzúra nélkül. Persze csak addig, amíg az obszcén kifejezések hiányoznak belőle. Pedig itt a szerkesztőségben is vannak Duke-kedvelők és Duke-ot kevésbé kedvelők szép számmal. Sőt! Van valaki, aki hol rajong ezért a programért, hol pedig gyűlöli. Ő a főszerkesztő. Tudniillik anyagleadás előtti napokban nem szívesen látja, ha valaki játszik a gépén, viszont a lazább napokon az ő monitora is hemzseg a kilőni való ellenségektől. Bocs, Főnök!

SZÜLINAPOSOK EGYESÜLJETEK!

CS| Csonti vagyok!
Parszor (pontosan ketszer) mar elarasztottalak titeket hossssssszu leveleimmel. Most is ezt tennem de mivel abban sok szidas
lenne majd kovetkezo honapban irok, es veget nem ero kerdeseimmel sem arasztalak el titeket, mert most csak: BOLDOG SZULINAPOT!!!! kivanok.
Majd kuldok kepeslapot is remelem megkapjatok es beszkennelitek.
A fentebb emlitett szidas azert nem olyan sok es inkabb csak kritika, aprobb szepseghibak. Dicseretet azert nem emlitettem es nem is fogok irni mert azt nyugodtan termeszetesnek vehetitek azokkal kapcsolatban amiket nem szidtam.
Egyebkent latjatok mar is megszunt a PCFanClub Devavanya, de ha nyittok nekem egy PCFanClub GYOR-t minden honapban irok nektek jot rosszat es kerdeseket, kiveve amikor nem, de hat a kivetel erositi a szabajt. Jut eszembe, a kepeslapert, meg a szuletesnapomert (felteve hogy meg akartok ajandekozni erte, amit eggyaltalan NEM varok el) NEM fogadok el TOBBET egy Logitech Cordless Wheel Mouse vagy egy Microsoft IntelliEye vagy hogyirjaknal.
Most pedig megegyszer
BOLDOG SZULINAPOT es jo munkat meg minden egyebet kivan:
CSONTI
U.i.: Ezt a levelet egyebkent az EN szuletesnapomon irtam (a 14.-en).

Képzeld, a főszerkesztő szülinapja is szeptember 14-én van. Tudod, mit kapott? Egy Logitech Cordless Wheel Mouse-t és egy Microsoft IntelliEye-t (így írják?). Na jó, ebből csak a 14-e az igaz. Nem kapott semmit se. Legalábbis tőlünk, kollégáktól nem. Leszámítva a lelkünket, amit kidolgozunk őérte és az újságért... De ezt talán hagyjuk is! Sajna kritizáló leveleid valamilyen furcsa és ismeretlen okból nem jutottak el hozzánk. Úgy pedig nem tudunk megváltozni, ha nem tudjuk, miben kell. Ami pedig még nagyobb baj: a képeslapod sem jött meg. Miért??? Olyan jó lett volna látni. Persze le is közöltük volna. Nincs kedved újra elküldeni?

A PC Format Fun club Győr ötlete nekünk is tetszik. Ha valóban jön még tőled több levél és esetleg más földid is csatlakozik hozzád, semmi akadálya, hogy nyissunk egy saját, külön bejáratú ablakot nektek a levelezési rovaton belül.
Addig is boldog szülinapot – szinte – mindenkinek!

Dicséret plusz ÁFA

Hi PCF!
Szerintem nagyon király az újság!! Jó a CD-melléklet(cd szerkesztő: sóhaj), de mivel rengeteg programot és (jó programot) raktok rá, el kellene egy tartalomjegyzék az újsában amiben szerepel az összes progi. Sokan csipognak az újság ára miatt ami valóban sok a többi számtech-es újsághoz képest, de ha más szemmel nézzük(a család a nyomdaiparban és a kiadványszerkesztésben utazik): az újság 162 nagyon jól kivitelzett oldal és hogyha hozzávesszük a két müa. tokos cd-t (ami szintén jól szerkesztett) az ár, amit kértek érte reális.
A tartalommal is meg vagyok elégedve, a kép alá írt szövegek fa**ák! Úgyhogy csak így tovább ne hagyátok abba! A sok számtech-es újság közül Ti vagytok a legjobbak!
Ui: kérdés: egy modemet össze lehet kötni egy háló kártyával? Sokat spórolnék vele. Előre is köszi!
Egy PCF fan: Jana

Itt már nincsenek indulatok. De miért? Hé, koma! Ébresztő!

Ritka dicséret ez számunkra és különösen értékes. Való igaz, akadnak, akik kifogásolják a lap árát. Ezért nagyon jó, hogy egy olvasó mondja el: nem vagyunk drágák. Bizony, nem kevés az a 164 oldal. Mi mégis mindig igyekszünk ugyanazzal a megszokott színvonallal és minőséggel feltölteni, amit elvártok tőlünk. És természetesen a nyomda is törekszik a tökéletes munkára... Hopp, talán egy cseppet elszaladt velem a ló. Khm. Nos, akkor az öntömjénnek itt most vége. Tök jó, hogy a legjobb számítástechnikai újságnak tartasz minket. Ez nagyon jólesik! Lám, lám, megéri azt a 164 oldalt mindig ugyanolyan színvonalon és minőségben elkészíteni, figyelve arra is, hogy a nyomdai munka is olyan színvonalon... Igen, észrevettem magam. Bocs! Szóval kedves, hogy dicsérsz, és megígérjük, hogy a részletes tartalomjegyzéket is elkészítjük – rövidesen.

Nyikto nye acuctvujet!

Üdvözlet a PC Format Munkatársainak!
A szeptemberi számban megjelent windows shell témához szeretnék néhány
gondolatot füzni. Néhány shell programot felsoroltak, de egyet kihagytak,
amit szerintem nem szabadna, hiszen az egyik legjobb. (ha nem a legjobb!)
Ez pedig a Talisman, orosz programozók munkája. Egyetlen hátránya, hogy fizetni kell érte, igaz nem sokat.
De amit kapunk érte, az sokkal többet ért néhány dollárnál. Az egyik régebbi számukban megemlitették, söt képet is közöltek, egy „nagyon csicsa" skinről, de ez megtévesztő.
A Talisman elönye: a könnyedség! Pillanatok alatt lehet új témát késziteni, vagy egy meglévöt átalakitani, mely alapján olyan Windows tárul elénk, amit mindig szerettünk volna. Ráadásul gyorsabb, és eddig nem találkoztam olyan programmal, mely nem szerette volna. (A Litestep azért használhatatlan, mert számtalan program el sem indul alatta.)
Nálunk szinte egész nap müködik a számitógép, dolgozik rajta a nejem és én, a lányom a net bövületében él, a fiam a játékokat imádja. Egy idő után nagyon untam, hogy az a képenyőn nincs már egy szabad hely, hogy a könyvtárak dzsungelében kell felfedező útra indulnom, hogy valamit megtaláljak.
A Talisman óta, minden családtagnak önálló asztala van, önálló ikonokkal és menükkel. Persze valamilyen szinten a Windows is tud hasonlót, de alig engedve a szabadságot meg a felhasználó fantáziájának.
Az egyik elkövetkezendő számban talán érdemes lenne néhány mondattal felhivni a figyelmet az olvasóknak a Talismanra. Úgy érzem, megérdemlik a programozók.
Üdvözlettel,
Lalo

Kedves orosz kollégák! Elnézéseteket kérjük, amiért megfeledkeztünk rólatok! Szerencsére egy lelkes rajongótok ránk pirított. De igaza is van! Tényleg hiba volt kihagyni a Talismant. Lám, az ő családi békéje is helyreállt a segítségével. Fejet hajtunk szakmai tudásotok és rátermettségetek előtt. Tudjuk, nem ez az első alkalom, mikor maradandót alkottatok a számítástechnika világában. Hiszen ki ne ismerné a híres Tetrist? Na ugye! A szkeptikusok megnyugtatására hadd közöljük: a Talisman nem csak cirill betűkkel működik. Így azok is sikerrel használhatják, akik annak idején a hátsó padokban aludva töltötték az időt az oroszórákon. Valamint azok is, akik nem elég öregek ahhoz, hogy a megboldogult iskolarendszer kötelező orosznyelv-oktatási programjában részt vehettek volna.
Szóval: Talismanra fel!
Köszönjük, Lalo!
PCF

Levélmorzsák

Ez se kutya

Kedves Pcf!
Nagyon tetszik a lapotok. Habár a cd-n valamit elírtatok.
Ennek ellenére köszönöm a 101kiskutyát(bocs, programot), és a cd szerkeztőt hagyjátok békén!
Üdvözlettel: Harwie

Mármint amit az újsághoz legutóbb adtunk! Tudniillik programok voltak. Mindenesetre örülünk, hogy elégedett voltál velük. Igyekeztünk is ám nagyon, elárulhatjuk. A dicsérő szavak azért mindig jól esnek! Izé... Mit is írtunk el?

Közhírré tétetik

Hello PC Format,
Készitettem egy programot, amit szeretnem, ha elhelyeznetek a CD mellekleten. Kinek irhatok ezugyben/kinek kell elkuldenem a programot? (300k)
Koszonom elore is.
Best regards,
RSC

Ezúton szeretnénk mindenki számára követendő példaként bemutatni ezt a kezdeményezést. Más szóval: igen, nagyon szívesen felrakjuk a programodat, csak küldd el! És mindenki más is megteheti ugyanezt, ha olyan alkotása van, amit szívesen bedobna a közösbe. A legegyszerűbb, ha elküldítek a pcformat @cmk.hu e-mailcímre. Izgatottan várjuk! (Ja, vírussal, ha lehet, ne szórakoztassatok – így is köhögünk... Hehe.)

A nagy kuffer...

Micsoda dolog az, hogy a dvd-n több minden van, mint a cd-n.
Amúgy jó az újság, de légyszíves, legyen benne cheat rovat, és ne vonjátok össze a tippek és taktikákkal! Traffic Giant kódok?
elöre is köszi!
Bala kecskemétről!

Bocsáss meg nekünk, de egyszerűen nem tehettünk mást! Tudniillik a CD és a DVD tárkapacitása közötti különbség köztudottan nem csekély. Te sem biztos, hogy ugyanannyit pakolsz az uzsis táskádba és a nagybőröndbe. A dicsérő szavakat – természetesen – neked is köszönjük.
A Traffic Giant kódok? Köszönik, jól vannak. Egyelőre azonban még valahol máshol. Dolgozunk rajta!

Az Isten állatkertje...

Folytatások

Igen, igen, igen. A jól bevált recept újbóli felhasználásához nem kell túl sok ész. Vagy mégis?

A minap érkezett meg a szerkesztőségünkbe az Electronic Arts egyik játékának soron következő folytatása. A címe két részből áll, a második rész egy évszám. Találós kérdés: pontosan melyik évszám szerepel a címben? Segítségképpen csak annyit, hogy egyrészt már jócskán benne vagyunk az év második felében, másrészt az EA mindig is szeretett előre gondolkodni... Nos? Ha valakinek ennyiből sem sikerült rájönni a válaszra (2001), javasoljuk, hogy mostantól inkább csak lapunk képeire koncentráljon, a szöveggel felesleges bajlódnia.

Aki listát vezet az EA folytatásairól, az valószínűleg már azt is kitalálta, hogy a szóban forgó játék a *Rugby 2001*. Ha minden igaz, ebben a számunkban éppen írunk is róla. Feltehetően egy viszonylag jó rögbiszimulátorról van szó, amely átlagon felüli grafikával bír, de nem jobb annyival a *Rugby 2000*-nél, hogy érdemes lenne megvenni. Talált? Adhattunk neki vagy 70–80 pontot (egészen pontosan 89-et – a szerk.).

Ennek ellenére elegendő PC-s játékos fogja megvenni ahhoz, hogy a sorozat újabb folytatást érjen meg, és jövőre pontosan ugyanezeket írhassuk le a *Rugby 2002*-ről. Döbbenetes, nem igaz?

Nem – pusztán jó üzlet. Egyszerűen az történt, hogy az EA felismerte: a jelenlegi játékpiacon egyedül a folytatásokkal lehet üzleti sikert elérni. Ehhez képest szomorúan kell konstatálnunk, hogy az EA hamarosan egy teljesen eredeti játékkal fog kijönni. Az *Alice* belső nézetű, pszichedelikus környezetben játszódó lövöldözős lesz, Lewis Carroll klasszikusának modorában. A grafikájáról minden bizonnyal ódákat zengünk majd, az eladási adatokon azonban ez aligha fog meglátszani (a bizarr helyszíneken játszódó 3D-s lövöldözősök sosem fogytak jól). Legfeljebb arra gondolhatunk, hogy az EA szándékosan veszteségre hajaz, mert így jobban fog festeni a könyvelése.

Folytatásokat könnyű készíteni, ráadásul sok pénzt hoznak a konyhára. Ha egy cég a lehető legkevesebb fáradságot sem akarja venni, nyugodtan lophat ötleteket más játékokból a saját folytatásaihoz, vásárlókban így sem lesz hiány. Vesszen hát az eredetiség! A jövőben szinte kizárólag folytatásokat fogunk látni – mindjárt be is bizonyítjuk, miért. *PCF*

SEQUEL 2001

Mostly new features in places! Just stop thinking and give us your money!

Még nagyobb pályák! Még jobb fegyverek! Még magasabb ár!

Miért éri meg folytatásokat gyártani

Márkahűség
Hány olyan fajankó van még, aki hajlandó megvenni minden évben ugyanazt a játékot, amely nagyobb verziószámán túl csak valamivel szebb grafikájában tér el az előző évitől? Nos, több millió...

Kisebb költség
Ez a rész valamivel bonyolultabb lesz, érdemes hát figyelni. A lényeg röviden a következő. Egyes fejlesztőcégek kis létszámú teameket foglalkoztatnak, akiknek az a dolguk, hogy rengeteg pénzért érdekesebbnél érdekesebb játékötletekkel rukkoljanak elő, függetlenül attól, hogy ez mennyi időt vesz igénybe. Ha viszont csak az előző évi játék update-elésére alkalmaznak fejlesztőket, több embert lehet foglalkoztatni, és kevesebbet kell nekik fizetni. Ha egy cégnél nincsenek horribilis összegeket számlázó „agyak", a programfejlesztést akár betanított munkásokkal is lehet végeztetni. Ha pedig valakinek saját ötletei lennének, rögtön ki kell adni az útját. Úgyis rengetegen vannak, akik szeretnének bekerülni a helyére.

És a sajtó? Bah...
Egyes fejlesztők nagyon nem szeretik, ha rosszakat írnak a programjaikról. Ha viszont az új játék csupán az előző évi verzió átalakítása, akkor mit számít? A törzsvásárlók így is, úgy is meg fogják venni.

Pénz!
Bizony, bizony. Ha már van egy viszonylag ismert terméked, elég egy újabb bőr, és máris dőlni fog a pénz.

Több pénz!
Jövőre csak meg kell ismételned ugyanezt.

Még több pénz!
A következő évben azután ismét, majd megint és megint, egészen addig, míg tiéd nem lesz a világ összes pénze.

HOGYAN VÁLTOTTA MEG AZ ADSL A VILÁGOT...

HACSAK NEM VAGY NAGYON GAZDAG, VAGY NAGYON SZERENCSÉS, VALÓSZÍNŰLEG TE IS MODEMMEL INTERNETEZEL.

SCREEE-CHUGGACHUGGA-BLEEP-CAC-CAC-CAC

AMI UGYE LASSÚ, IDÉTLEN HANGOT AD, RÁADÁSUL FOLYAMATOSAN FOGLALT LESZ A TELEFONVONALAD.

MOSTANTÓL VISZONT SUTBA VÁGHATOD A MODEMED, ÉS BESZERELHETSZ MAGADNAK EGY SZUPERGYORS ADSL VONALAT.

ADSL

AZ ADSL GYORS, MEGBÍZHATÓ ÉS MÉG CSAK HATALMAS KÖLTSÉGEKBE SEM KELL VERNED MAGAD MIATTA. ÉS MINDEZ ITTHON, FORINTÉRT!

A NAGY SEBESSÉG, A MEGBÍZHATÓSÁG ÉS AZ ALACSONY ÁR AZONBAN LEHET, HOGY CSAK ÁLOM MARAD.

Hé, várjanak! Meggondoltam magam!

AZ ADSL-TECHNOLÓGIA UGYANIS CSAK NAGYON SZŰK TERÜLETET FED LE, ÉS ÍGY IS LEHET, HOGY HÓNAPOKAT KELL VÁRNI A BESZERELÉSRE.

A sokoldalú PC magazin
PC Format

SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
PC FORMAT KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Tel.: (1) 457 1123
Fax: (1) 457 1123
E-mail: pcformat@cmk.hu

Főszerkesztő: Somogyi Absa
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Tördelőszerkesztő: Sebeszta Péter
Tördelő: Csikos Attila
Korrektor: Szántó Panka Ágnes
CD szerkesztő: Gerhák Zsolt
Kreatív munkatárs: Szűcs Imre
PR kapcsolatok: Dr. Klausz Anikó
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Nagy György, Gőz Attila, Csáki Zoltán, Szedenik Enikő, Kovács Adrián, Vass András

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Dan Hutchinson
Főszerkesztő helyettes: Chris James
Játékszerkesztő: David Perrett
Vezető művészeti szerkesztő: Rob Crossland
Művészeti szerkesztő helyettes: Kai Wood
Technikai szerkesztő: Andy Lindsay
Produkciós szerkesztő: Katharine Davies
Tervező: Kai Wood
Fotó: Pete Canning, Katharine Lane-Sims, Gavin Roberts, Amanda Thomas
Munkatársak: James Bradbury, Andy Butcher, Steve Collins, Ian Harris, Karl Hodge, Gary Marshall, Alex May, Stephen McNuggets, Chris Mitchell, Colin Mitchell, Rich Pelley, Mark Ramshaw, Ed Ricketts, Jason Slater, Derek Smith, Luis Villazon, Jason Weston, Mike Williams, Dave Woods

Kiadó: PC FORMAT KIADÓI Kft.

Előfizetés:
1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: (1) 467 6720

OTP bankkártyával: (1) 266 0000
Interticket Kft. 1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest, Flórián tér 4-5.
Tel.: (1) 387 8219, (1) 387 8614
Tel./Fax: (1) 387 8249

Produkciós munkák:
Kobalt Produkciós Iroda Kft.
1033 Budapest, Óbudai sziget 134.
Tel.: (1) 437 9065

Nyomda:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN:
1585-6909

Terjesztés:
MÉDIA TRADE Bt. Tel.: (1) 352 0662

Terjeszti:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó.

Future PUBLISHING

A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen:
http:/www.futurenet.co.uk



ANNO 1366

LEUVEN BELGIUM

A kiválóság egyetlen cseppje
többet ér, mint tengernyi vagyon!